Visualiser le sommaire de *Photoshop*, *Illustrator*, *Xpress*

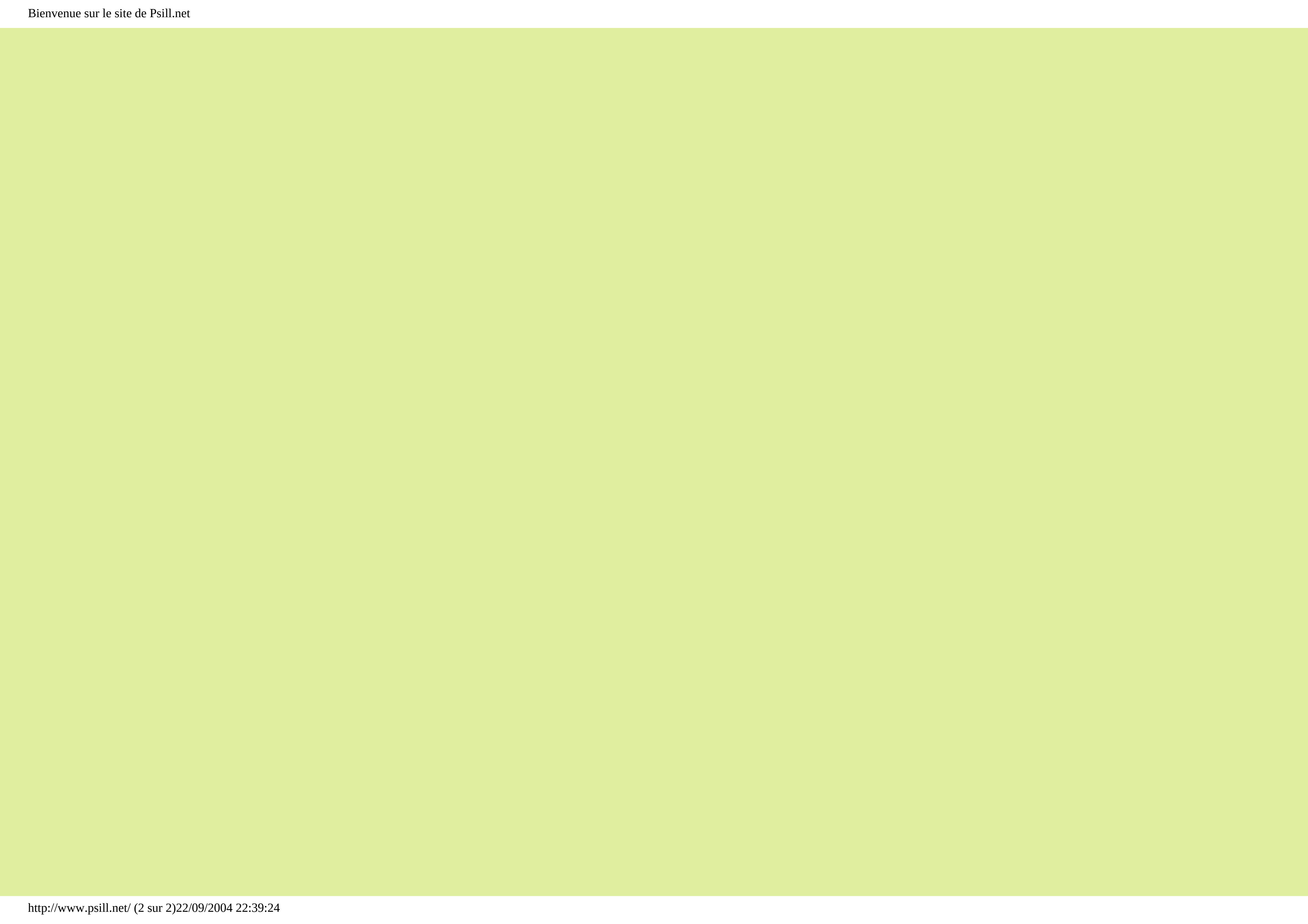


TABLE DES MATIÈRES DE PHOTOSHOP

I. INTRODUCTION GÉNÉRALE

- Pourquoi Photoshop ?
- Ouverture des fichiers et explorateur
- Enregistrement des fichiers
- Les palettes

II. PRÉSENTATION DE L'IMAGE

- Taille des images
- Résolution des images
- Notions d'image
- Les modes colorimétriques
- Les formats de travail

III. LA MANIPULATION DES IMAGES

- La rotation
- L'inclinaison
- La symétrie
- Le recadrage
- Le redimensionnement
- La zone de travail

IV. LES CORRECTIONS CHROMATIQUES DES IMAGES

V. LES CORRECTIONS PHYSIQUES DES IMAGES

VI. LA SÉLECTION

VII. LES CALQUES

VIII. LE TEXTE

IX. LES FORMES ET CRÉATION DE MOTIFS

X. LES FILTRES

retour au début de la page

I. Introduction générale

POURQUOI PHOTOSHOP ?

Ce logiciel permet d'effectuer des :

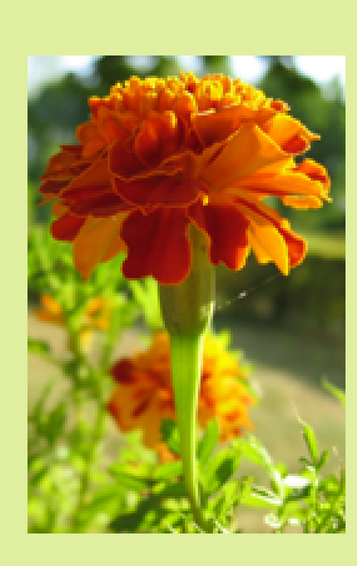
- **Retouches chromatiques**. Sur ces exemples, on voit que seule la fleur a été modifiée au niveau de la couleur.

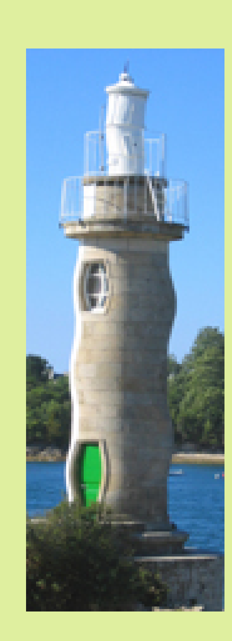




- **Retouches physiques** de types recadrages ou corrections de poussières .







- **Montages photos.** Dans cet exemple, l'ajout d'un personnage.

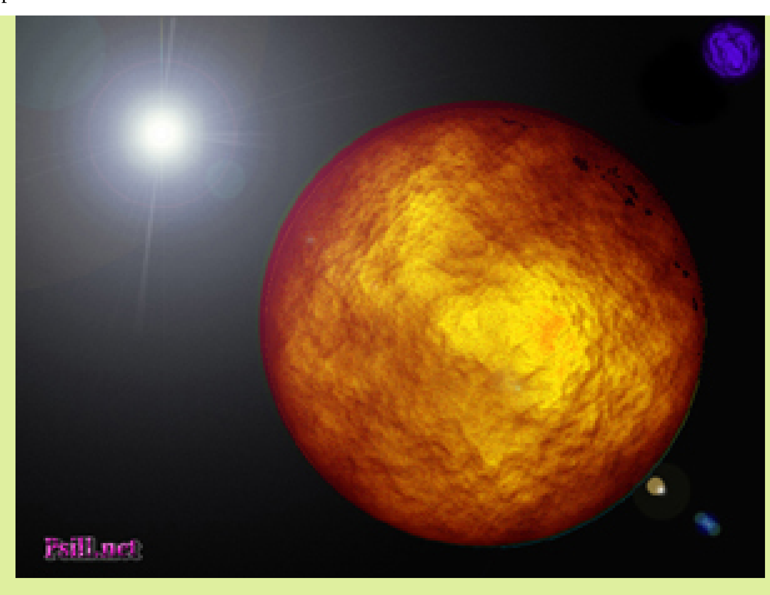




- **Créations d'interfaces et de galeries Web pour Internet**.



- **Réalisations graphiques** (outils de dessin)



OUVERTURE DU FICHIER DE TRAVAIL

Lorsque vous souhaitez créer un **nouveau document**, vous devez aller dans le menu Fichier / Nouveau... ou taper **N** (**Ctrl N**) sur votre clavier puis spécifiez :

- Un nom de document
- La taille du fichier en largeur et hauteur
- La résolution
- Une couleur d'arrière-plan (couleur de fond de votre futur fichier)

Nouveau

Nom : Sans titre-1

OK

Annuler

Taille de l'image : 900 Ko

Formats prédéfinis : 640 x 480

Largeur : 640 pixels

Hauteur : 480 pixels

Résolution : 72 pixels/pouce

Mode : Couleurs RVB

Remplir

Blanc

Couleur d'arrière-plan

Transparent

La fenêtre de nouveau document

Personnalisé

Format Photoshop par défaut

Lettre
Légal
Tabloïd

2 x 3
4 x 6
5 x 7
8 x 10

✓ 640 x 480
800 x 600
1024 x 768
468 x 60 Bannière Web

720 x 540 Std. NTSC 601
720 x 534 Std. NTSC DV/DVD
864 x 486 Wide NTSC 601
864 x 480 Wide NTSC DV/DVD
768 x 576 Std. PAL
1024 x 576 Wide PAL
1280 x 720 HDTV 720P
1920 x 1080 HDTV 1080i

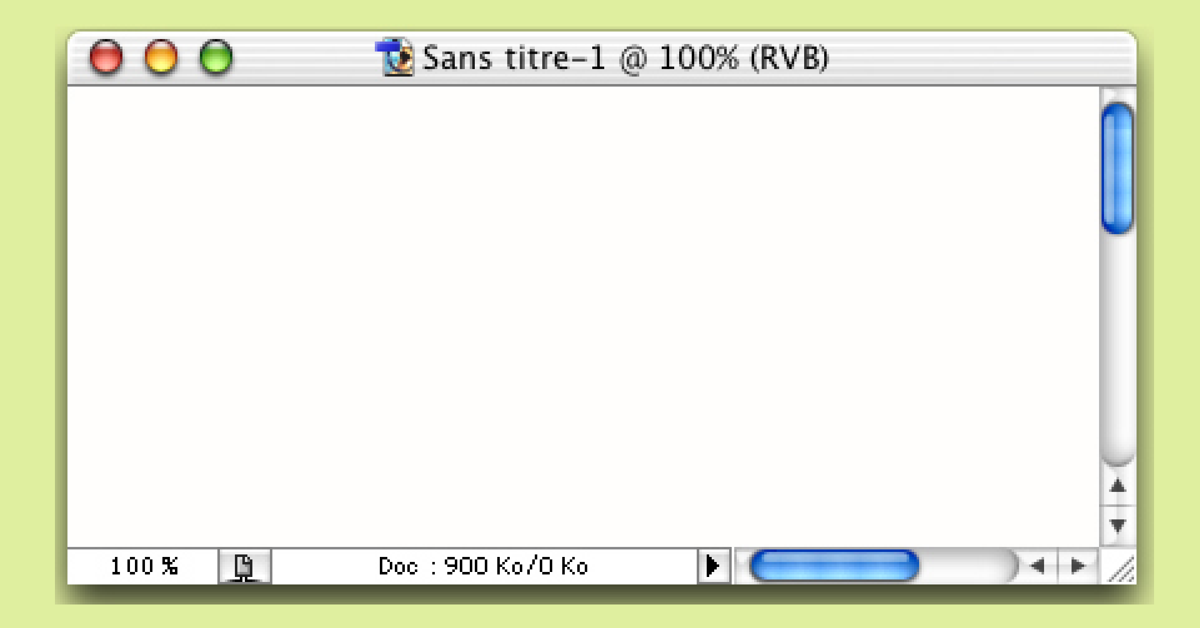
A4
A3

B5
B4
B3

Les formats prédéfinis en largeur par hauteur

La fenêtre de nouveau document

Si vous avez cliqué sur OK, vous venez de créer un document vierge. Une fenêtre va alors s'afficher :

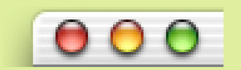


Dans la barre de titre

Le nom du fichier est toujours inscrit dans la barre de titre de tout document (en haut de la fenêtre) . Par défaut, tout nouveau document porte le nom de "Sans titre-". Suivent ensuite les numéros des fichiers que vous créerez au fur et à mesure de votre travail.



En haut à gauche de la barre de titre, vous pouvez voir trois boutons de couleurs. Il s'agit respectivement des boutons :



rouge pour fermer la fenêtre
orange pour placer le document dans le Dock
vert pour réduire/agrandir la fenêtre

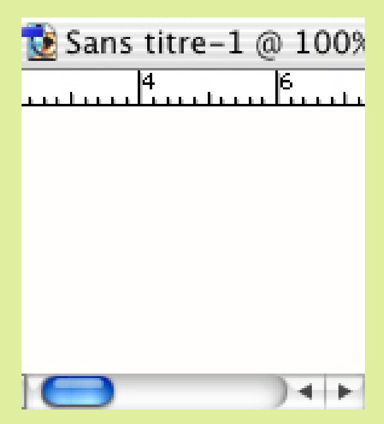
À droite du nom, vous voyez un **taux d'affichage du document** affiché. Àl'ouverture, chaque nouveau document est affiché à 100%. On retrouve ce pourcentage en bas, à gauche de la fenêtre (dans la barre d'état). Pour y modifier le pourcentage d'affichage du document, il vous suffit d'y effectuer un double clique puis d'entrer un chiffre et enfin d'appuyer sur les touches retour ou entrée de votre clavier.

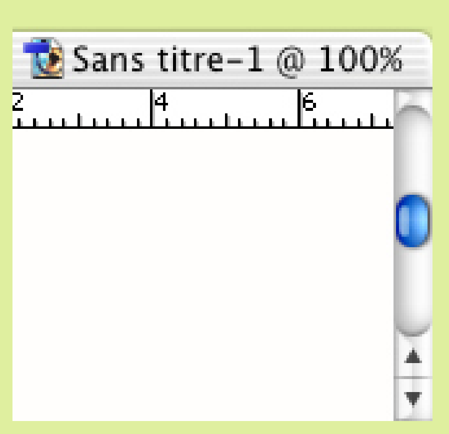




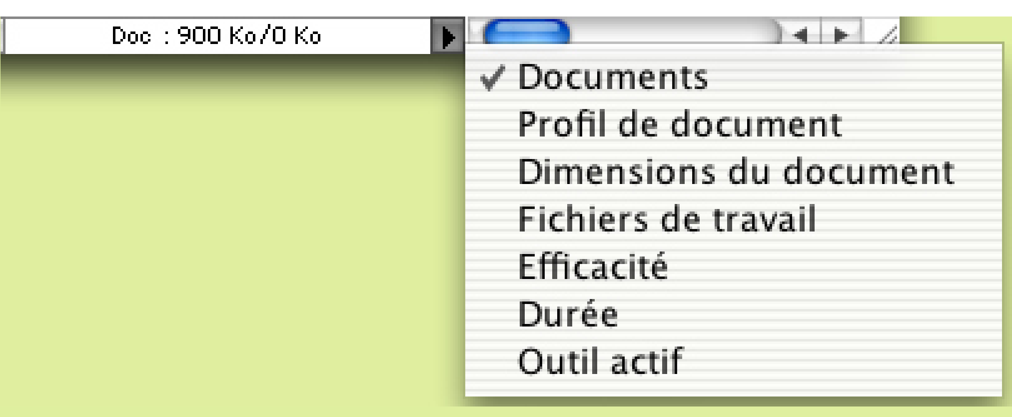
Entre parenthèses, vous allez voir des lettres affichées (ici RVB). Il s'agit du **profil colorimétrique** de votre document. Nous y reviendrons plus en détail dans la **partie II** de ce cours.

En bleu dans notre fenêtre, vous pouvez voir deux grandes barres affichées; l'une horizontale (en bas) et l'autre verticale (à droite). Il s'agit d'**ascenseurs** qui permettent de se déplacer dans la fenêtre. Lorsqu'une image est trop grande pour être affichée dans sa totalité, vous verrez apparaître ces ascenseurs. Vous pouvez les déplacer en effectuant un clic maintient dessus. Utilisez également les flèches pour vous déplacer (de façon moins rapide) le long de votre document.





En bas de la fenêtre dans la barre d'état, vous pouvez également voir une case "Doc". Faites un clic sur l'encoche située à droite; vous allez voir apparaître un menu local déroulant affichant une série d'informations sur votre document.



Ouverture de fichier et explorateur

Si vous souhaitez **ouvrir une image** existante sur un disque, aller dans **l'explorateur de fichier (**onglet situé en haut à droite de votre fenêtre) ou passer par le Menu Fichier / Ouvrir ou en tapant **O (Ctrl O)** sur votre clavier.



Un des nombreux avantages de l'explorateur c'est qu'il vous fournira des informations sur la taille, la résolution, les modes colorimétriques de votre document (nous y reviendrons dans la partie II de ce cours). La hiérarchie de votre disque dur apparaît dans la partie haute à gauche de l'explorateur. Le contenu des disques comme des dossiers apparaît dans la partie de droite.



Vous pouvez ouvrir les dossiers de la partie en haut à gauche en double-cliquant sur eux.

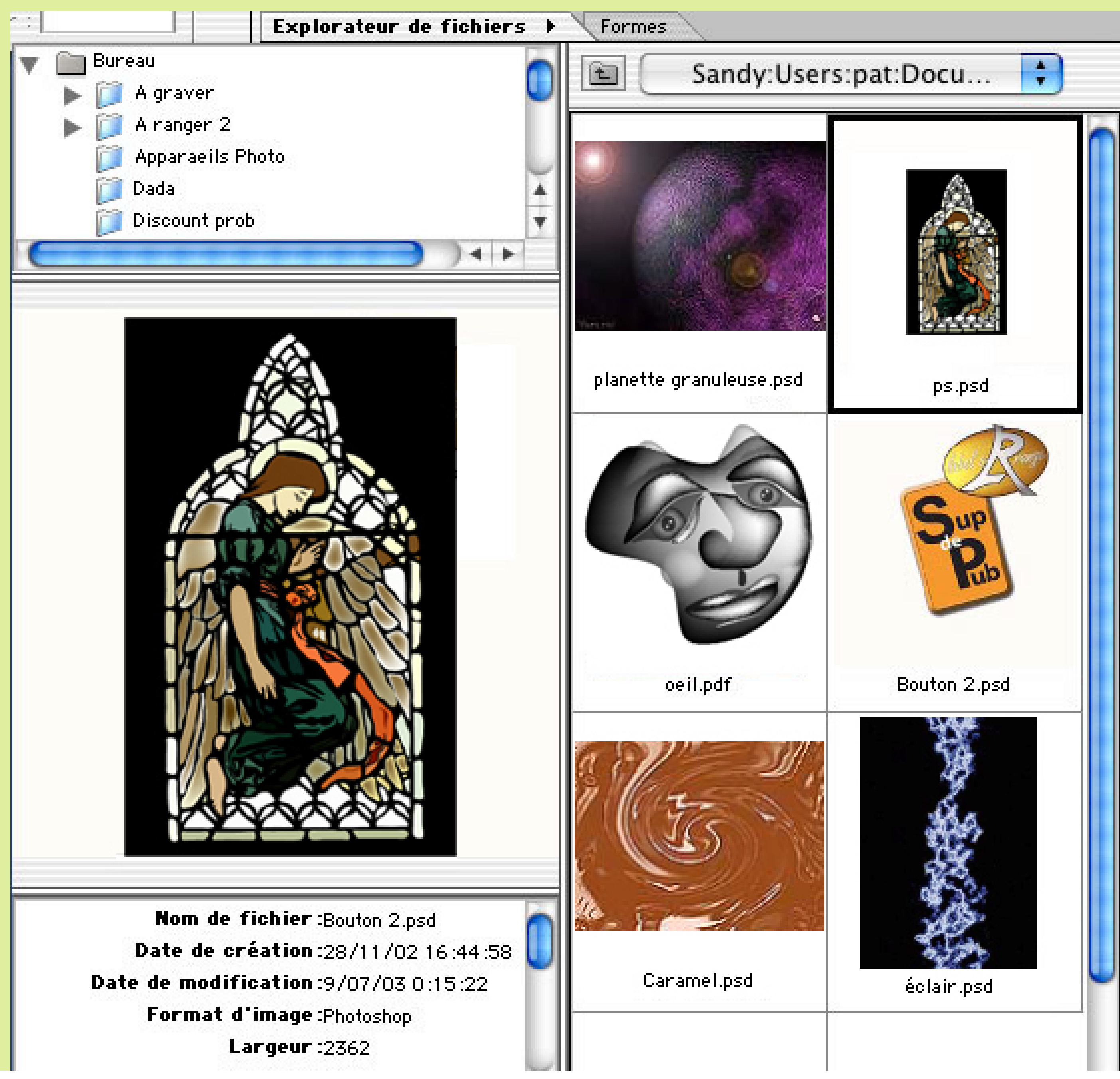
Pour ouvrir un document, double cliquez sur sa vignette (affichée dans la partie de droite).

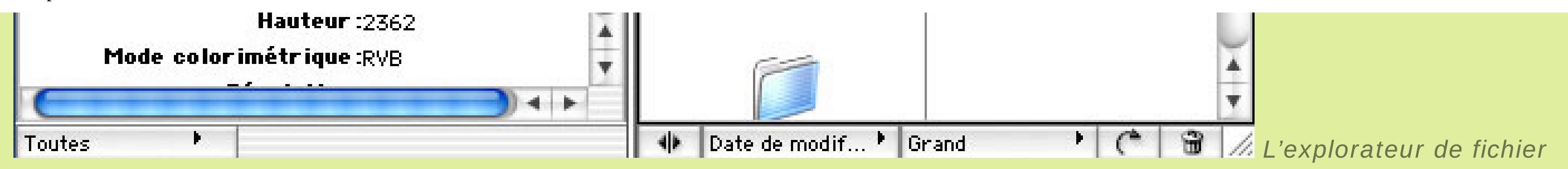
Avec la touche **Shift**, il vous sera possible d'ouvrir plusieurs fichiers de travail : ils apparaîtront alors dans un cadre noir:

1. Faites un clic sur une première vignette.
2.

Appuyez sur la touche Shift de votre clavier et cliquez sur de nouvelles vignettes pour les sélectionner.

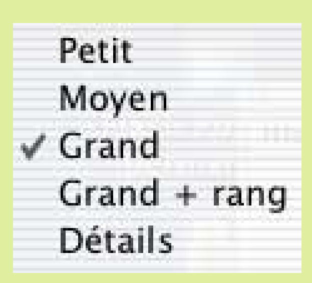
3. Allez dans le menu Fichier / Ouvrir ou tapez O (Ctrl O) pour les ouvrir.





L'explorateur de fichier

Pour **modifier la taille des vignettes** passez par le menu local déroulant au bas de l'explorateur et effectuer votre choix en descendant le long du menu. La coche vous indique le mode d'affichage actuel:



En cliquant sur le nom d'une vignette, celui-ci apparaît bleuté (pour vous prévenir qu'il est sélectionné) et vous pouvez ainsi **renommer** votre document.



Votre **vignette est retourné**e ? Qu'à cela ne tienne, l'explorateur vous permet d'effectuer une rotation à votre image.

Effectuer un clic sur le document dans la partie de droite de l'explorateur. Dans la partie basse, cliquez sur le bouton de rotation :



La rotation s'effectuera dans le sens des aiguilles d'une montre ; pour une rotation dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, appuyez d'abord sur la touche **ALT**, puis cliquez sur le bouton de rotation. Les modifications prendront effet à l'ouverture des fichiers.

Pour **supprimer une photo**, sélectionnez-la et cliquez sur le bouton de la Corbeille de l'explorateur ou faites un clic maintient sur votre photo, et déplacez-la sur l'icône de la corbeille.

Pour **renommer, supprimer** et effectuer d'autre modification (classement) sur vos fichiers, appuyez sur la touche **Ctrl** et cliquez sur une vignette. Vous verrez un menu déroulant vous permettant accéder à différentes fonctions.

Pour transformer votre explorateur sous forme de fenêtre :

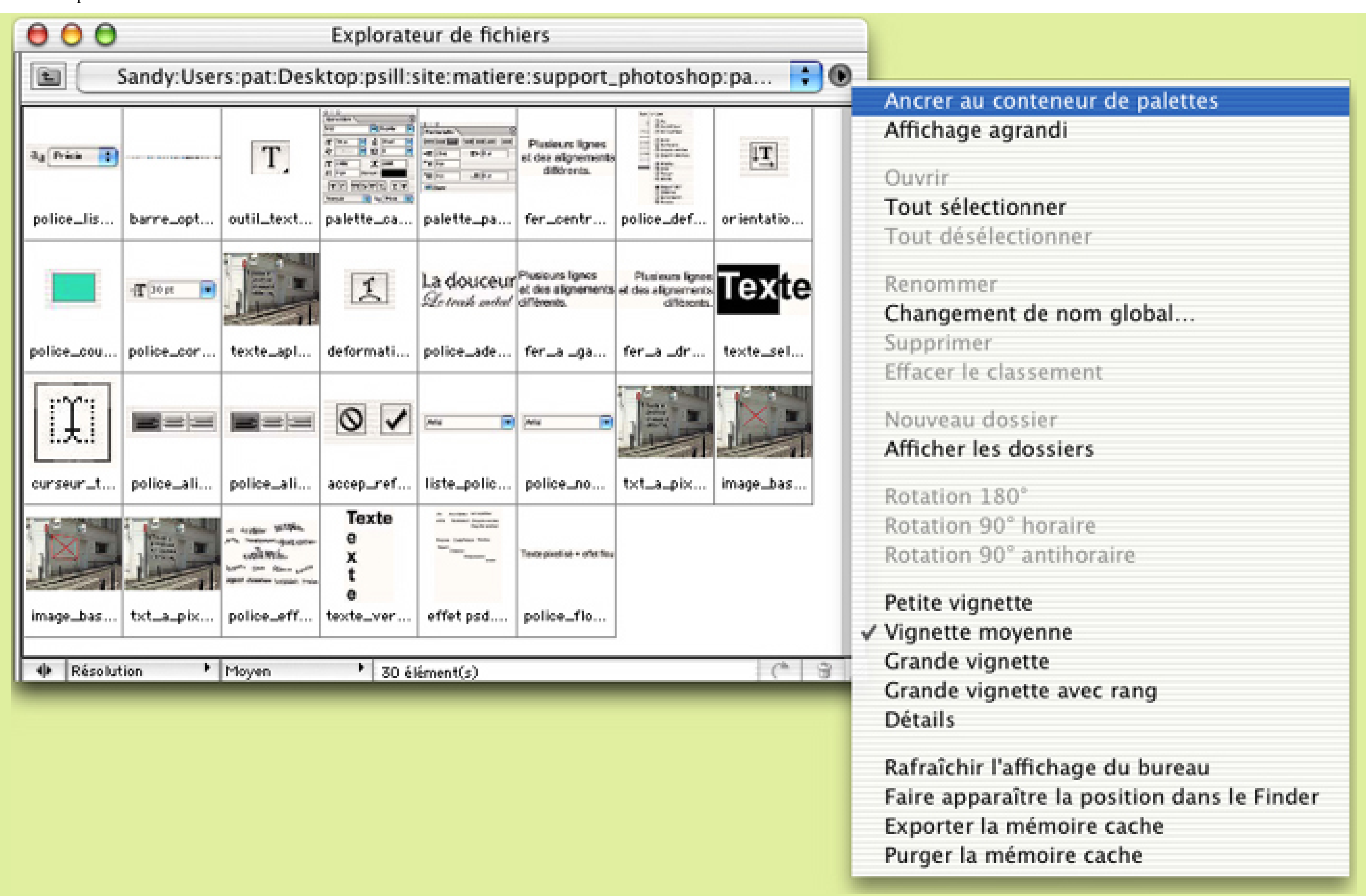
1. Effectuez un clic sur l'onglet explorateur, vous verrez apparaître une encoche vous permettant d'aller dans un menu local déroulant.
2. Allez dans le menu local déroulant situé à droite du titre, (en maintenant le clic sur la flèche) et demandez « afficher dans une fenêtre distincte».



Ou

1. Saisir l'onglet (par un clic maintient) de l'explorateur et déplacer le. Vous verrez une sélection se déplacer avec votre souris. Il s'agit de votre explorateur.
2. Relâchez la souris en dehors du conteneur de palette.

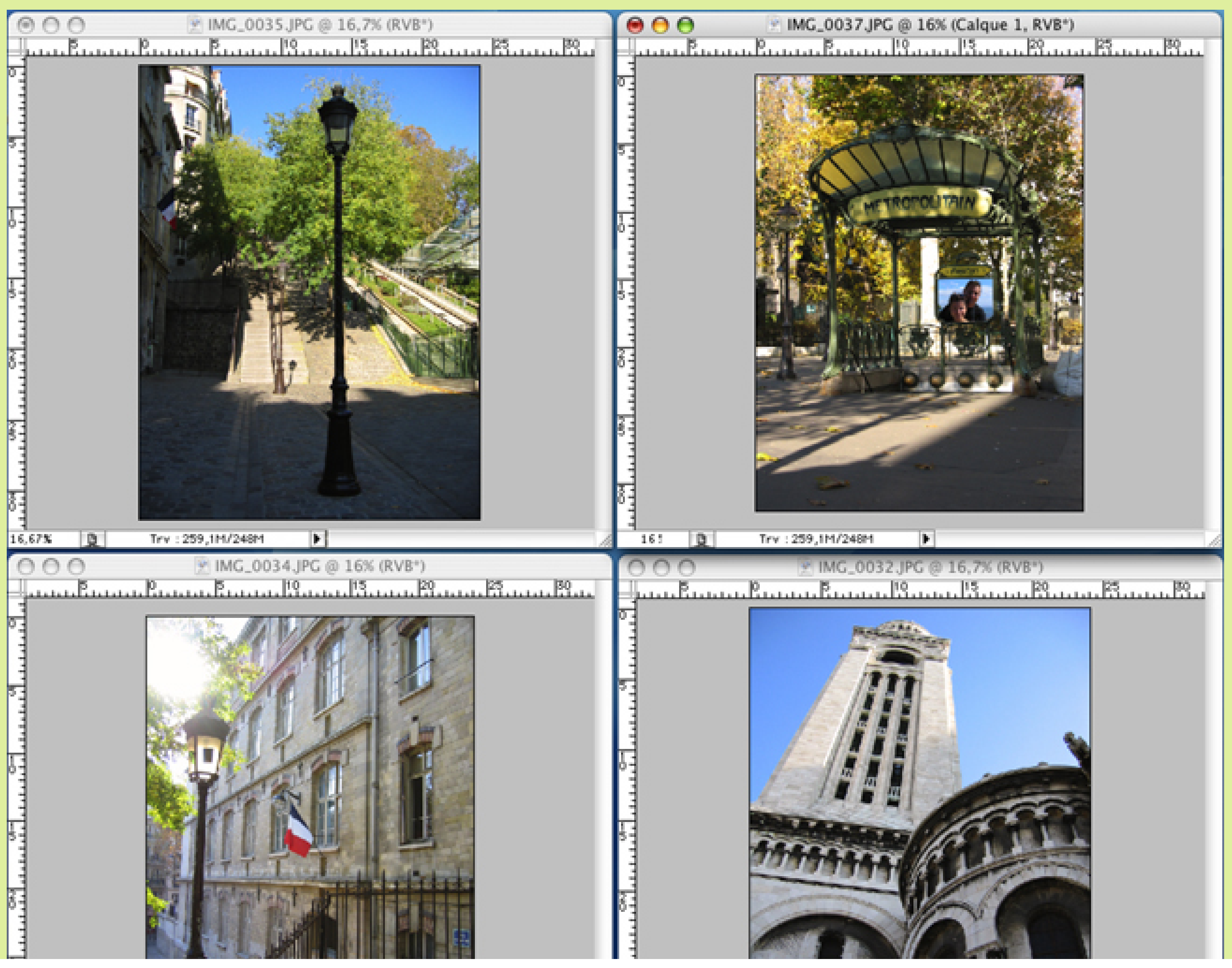
Pour **rétablir la position dans le conteneu**r de palette, cliquez dans le menu déroulant de la palette situé en haut à droite puis demandez « rétablir dans le conteneur de palette ».

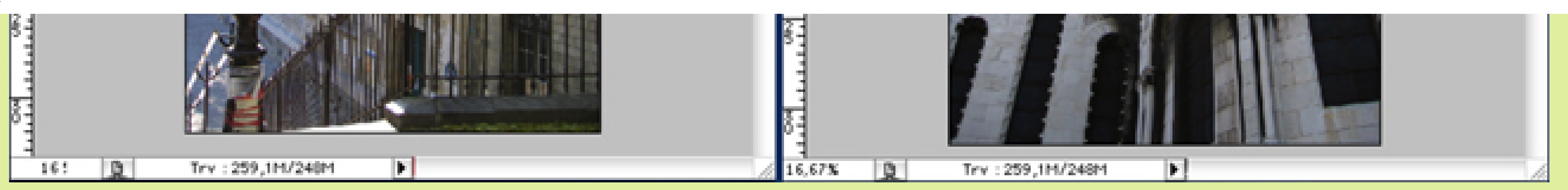


Si vous fait disparaître l'explorateur, allez dans le menu **Fenêtre / Explorateur** de fichiers pour le faire réapparaître.

Visualisation de plusieurs documents

Lorsque vous travaillez sur plusieurs fichiers, il peut être utile de tous les visualiser en même temps. Pour ce faire, commencez par ouvrir plusieurs documents puis allez dans le menu **Fenêtre / Documents / Juxtaposer**. Votre espace de travail sera alors découpé en autant de fichiers ouverts.





Réflexe à avoir dans Photoshop:

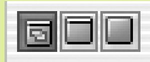
- Ouverture de fichier à partir de l'explorateur (plus rapide grâce aux vignettes).
- Toujours enregistrer une copie de votre document (sécurité en cas de panne).

Les touches importantes de Photoshop à connaître :

Pour un affichage en mode:

- Fenêtre
- Écran avec barre de menu
- Écran sans menu

Appuyez sur la **touche F** du clavier ou choisissez les boutons en bas de la barre d'outil:



Ré appuyez successivement sur cette touche F pour retrouver votre affichage par défaut (mode fenêtre).

La touche Tab permet de masquer les palettes.

La barre d'espace permet de déplacer l'image quand celle-ci est plus grande que l'écran :

1. Appuyez sur la barre d'espace. Votre curseur se change en main.
2. Tout en gardant votre barre d'espace enfoncée, faites un clic maintient sur votre souris et déplacez-la.
3. Relâchez votre souris puis la touche une fois la partie de l'image affichée à l'écran.

On peut toujours annuler la dernière opération en allant dans le menu Édition / Annuler ou en tapant **Z** (**Ctrl Z**) sur votre clavier ; Revenir en arrière le long de la liste des actions effectuées en allant dans le Menu Édition / Aller vers l'arrière ou en tapant **Shift Z** (**Alt Ctrl Z**) sur votre clavier. Si cette commande n'apparaît pas, c'est que l'action était irréversible.

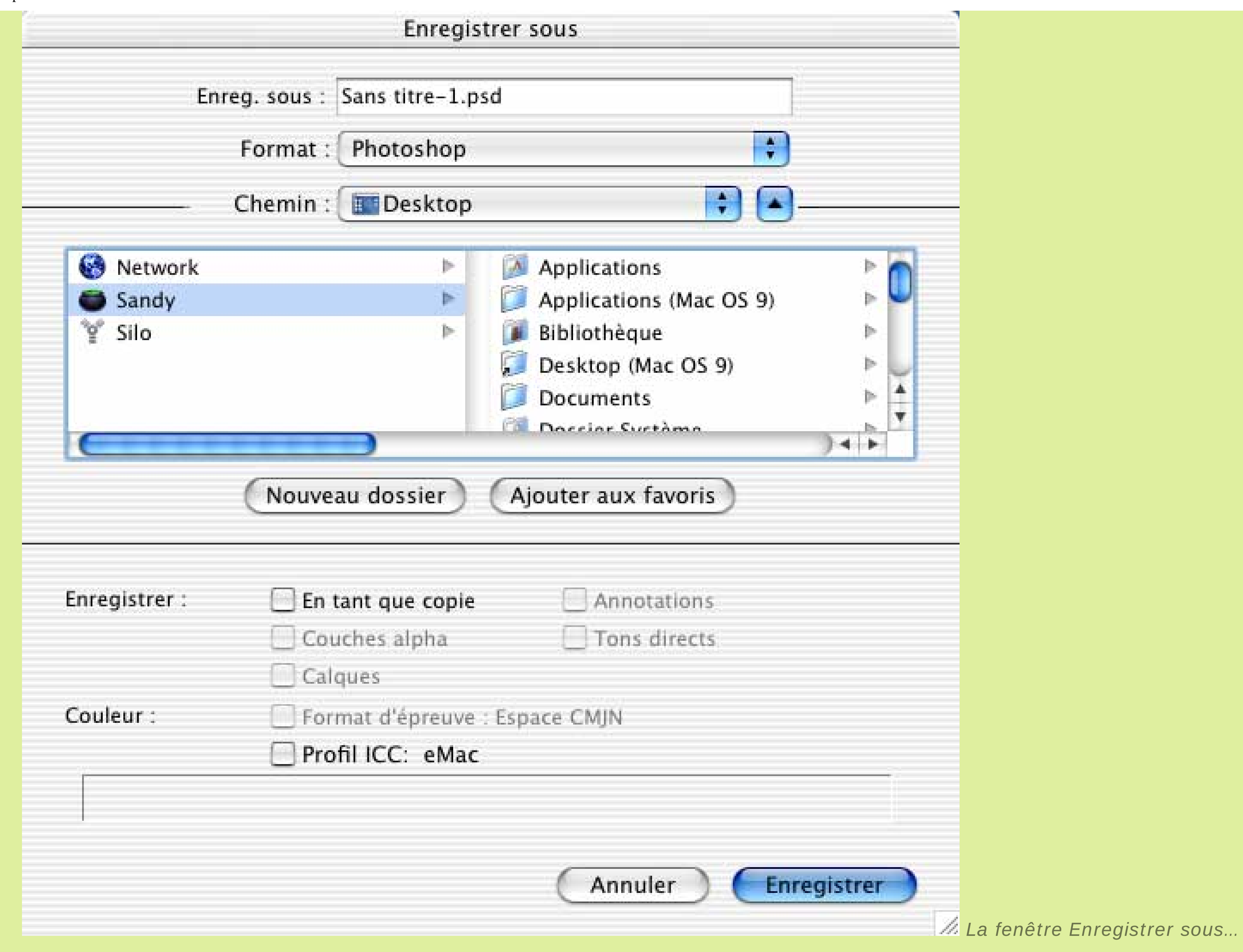
ENREGISTREMENT DES FICHIERS

Pour **enregistrer un document**, aller dans le Menu Fichier / Enregistrer sous... ou en tapant **Shift S** (**Maj Ctrl S**). Cette commande est utile tant que le fichier n'a pas encore été crée sur votre disque dur (même si la commande Enregistrer vous emmène sur cette fenêtre également).

1. Choisissez l'emplacement où sera sauvegardé votre travail (créez un dossier si besoin est, en cliquant sur la case "Nouveau").
2. Nommez votre fichier.
3. Choisissez le format.
4. Cliquez sur "Enregistrer" ou appuyez sur la touche entrée de votre clavier.

La commande « En tant que copie » de cette fenêtre vous permettra de sauvegarder une copie de votre fichier actuel.

Pour **sauvegarder** votre document au fur et à mesure de votre travail, vous pourrez utiliser la commande Enregistrer ou tapez **S** (**Ctrl S**) du menu Fichier.

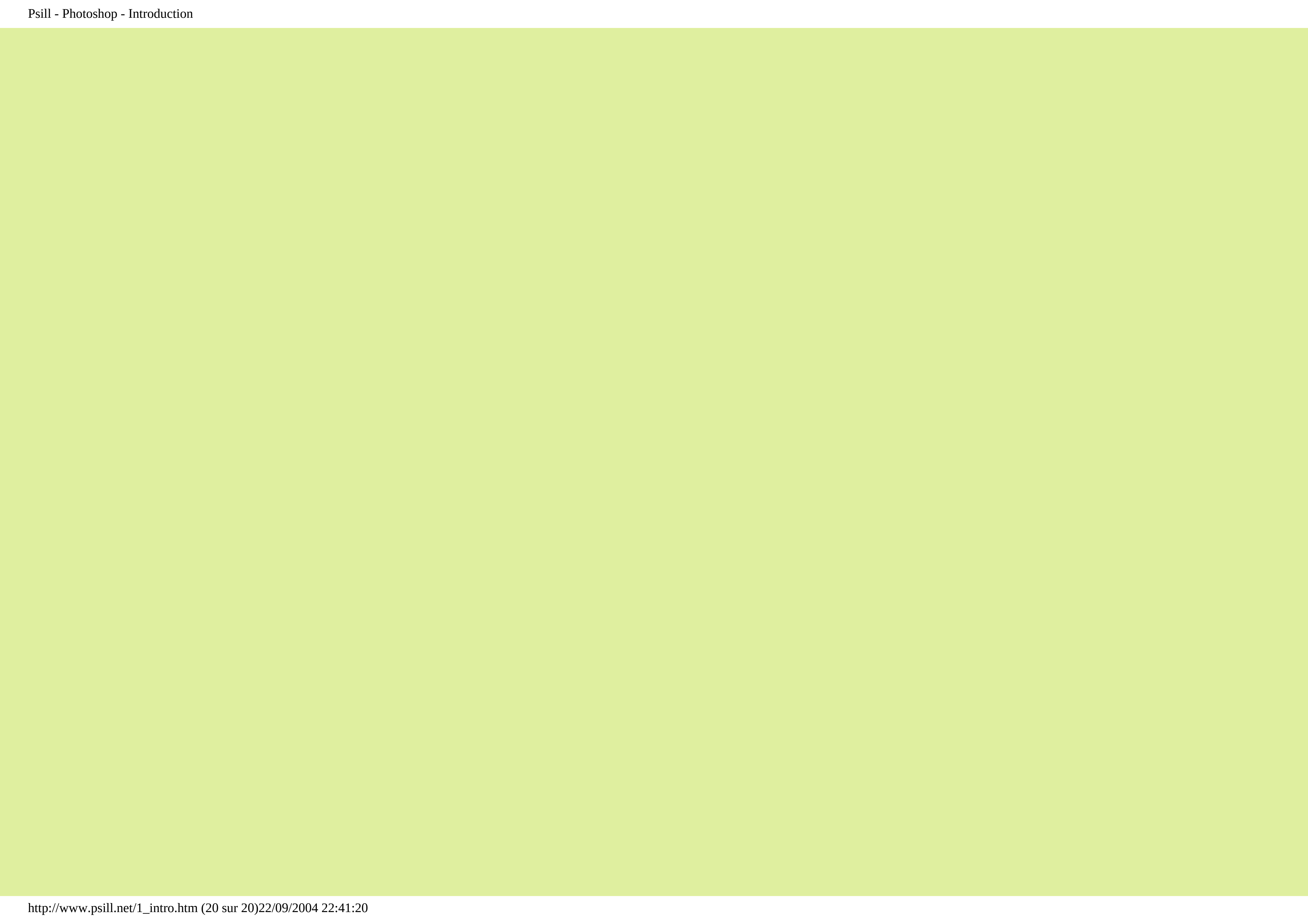


La fenêtre Enregistrer sous...

✓ Photoshop
BMP
Brut
CompuServe GIF
Photoshop EPS
Fichier PICT
JPEG
PCX
Photoshop PDF
Photoshop 2.0
Pixar
PNG
Ressource PICT
Scitex CT
Targa
TIFF
Photoshop DCS 1.0
Photoshop DCS 2.0

Les formats d'enregistrement de Photoshop (voir partie II)

retour au début de la page



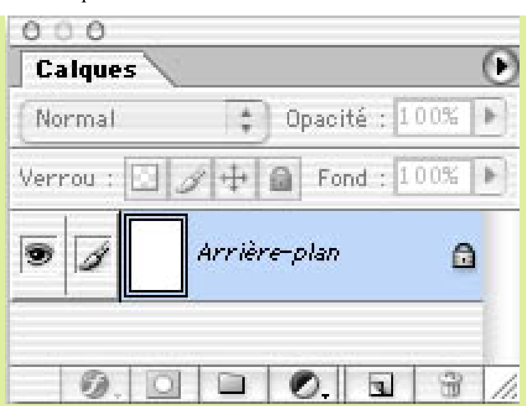
VII. Les calques

PRÉSENTATION

Les calques permettent de travailler sur des éléments d'une image indépendamment les uns des autres. Ils permettent de composer des montages comme avec de véritables feuilles de calque qui viendraient s'empiler les unes par-dessus les autres sur des niveaux de plans différents. Chaque élément que vous voyez à l'écran peut être placé sur un calque.

Pour travailler avec des calques, il vous faudra tout d'abord faire apparaître votre palette de calques. Allez dans votre **Menu Fenêtre / Calques**. Vous devrez également repérer le principal outil utilisé avec les calques, l'outil de déplacement se trouvant dans la barre d'outils:

 *L'outil de déplacement.*



La palette calque lors de l'ouverture d'un nouveau document.

LA CRÉATION

La création de calques peut être automatique dans deux cas :

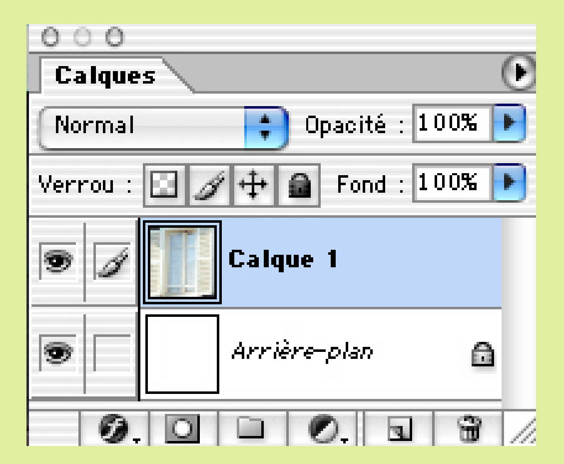
- Dans le cas d'un copié coller de sélection.
- Dans le cas de création de textes et de formes de dessin (traits, rectangles, ellipses).

Lors de la création d'un nouveau document, Photoshop crée automatiquement un document avec un fond blanc, transparent ou de couleur. Dans la palette de calques, c'est le premier calque qui apparaît et il compose le fond de votre nouveau document. Les images ne peuvent avoir qu'un seul arrière-plan à l'ouverture et celui-ci est **verrouillé**: c'est le **cadenas** qui est placé à droite du nom du calque. Cela veut dire que vous ne pouvez pas y effectuer certaines opérations pour le moment (déplacement, opacité, fusion). Cependant, si vous créez un nouveau fichier dont le fond est transparent, votre document ne contiendra pas d'arrière-plan.
À l'ouverture d'une image, votre calque porte également le nom d'arrière-plan.

La création d'un calque est automatique lors de l'utilisation de la technique du copié coller. Cette commande va nous permettre de dupliquer une sélection vers un nouveau fichier de travail.

Copie vers un nouveau document de travail.

1. Détourer une zone d'image que vous souhaitez copier. Une fois le détourage effectué, allez dans le menu Édition / Copier où tapez C (Ctrl C).
2. Créez ensuite un nouveau fichier. Cette opération aura pour but d'isoler votre sélection dans un nouveau fichier indépendant de son image d'origine. Photoshop va créer un document dont la taille sera celle de l'élément que vous venez de copier. Actuellement votre sélection est en mémoire dans votre ordinateur (presse-papier).
3. Une fois un nouveau document créé, allez dans le menu Édition / Coller où tapez V (Ctrl V). Regardez votre palette de calque. Un nouveau calque vient d'apparaître au-dessus de celui affichant votre fond (arrière-plan). Il contient votre élément.



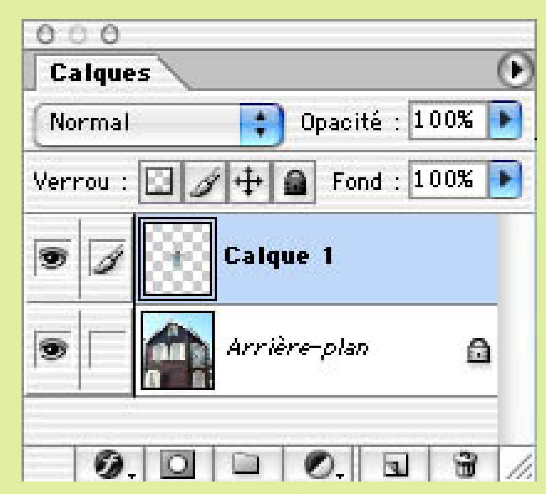
Ce nouveau calque contient la sélection copiée.

Copie d'une sélection vers un même document

1. Détourer une zone d'image que vous souhaitez copier. Une fois le détourage effectué, allez dans le menu Édition / Copier.
2. Faites directement Édition / Coller sans créer de nouveau document. Un nouveau calque apparaît au-dessus du calque d'arrière-plan. Il contient une copie de votre sélection.
3. Si votre copie n'apparaît pas, prenez votre outil de déplacement, faites un clic maintient dans votre image et déplacez votre souris. En déplaçant votre souris, vous déplacerez également votre copie.



Dans notre second exemple, une fenêtre a été rajoutée.



La création du second calque (calque1) comportant la deuxième fenêtre.

LA SÉLECTION

Calque actif

Il pourra arriver au cours de votre travail de cumuler un nombre important de calques. Afin de vous repérer plus facilement, visualisez le calque apparaissant en bleu. Il s'agit du calque actif. Pour pouvoir agir sur les éléments d'une image (dans notre exemple, la fenêtre), il faudra donc d'abord **en sélectionner le calque**. Cliquez à droite de son nom pour passer d'un calque à un autre.

Création de calque vierge

Pour créer un calque vide, cliquez en bas de la palette des calques sur l'icône de nouveau calque :



Celui-ci viendra automatiquement se placer au-dessus de votre calque de fond et sera nommé, calque 1 par défaut. Il pourra éventuellement accueillir de nouvelles sélections.

Nommer un calque

Pour vous repérer plus facilement, vous pouvez nommer les calques en fonction par exemple des éléments qu'ils contiennent. **Double cliquez sur le nom** du calque puis tapez un nom.



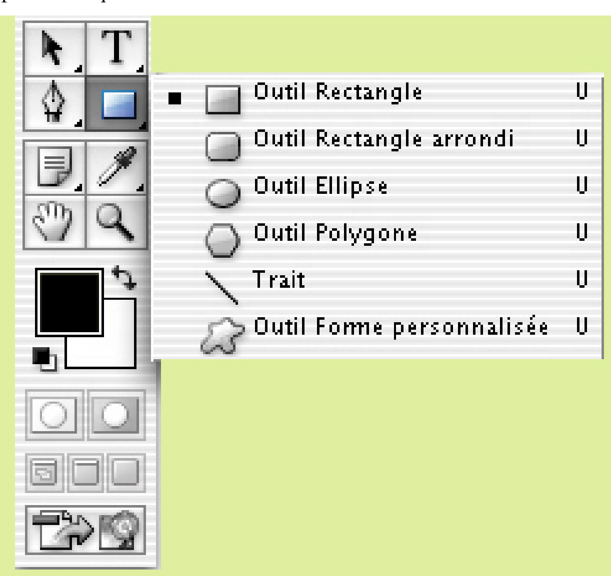
La zone de nom devient éditable. Il ne vous reste plus qu'à renommer le calque et taper entrée ou retour sur votre clavier.

LA GESTION DES PLANS

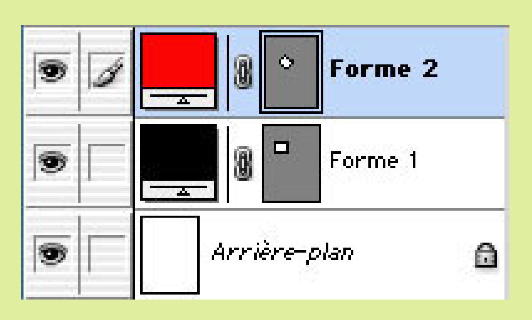
Les calques peuvent êtres empilés les uns par-dessus les autres. Si vous prenez de véritables feuilles de papier, et que vous les posez les unes sur les autres, celles du dessus masqueront celles du dessous. Il en va de même pour les calques.
Nous allons commencer par créer deux formes de base (rectangle et ellipse). Nous allons ensuite modifier l'ordre d'empilement des éléments des calques.

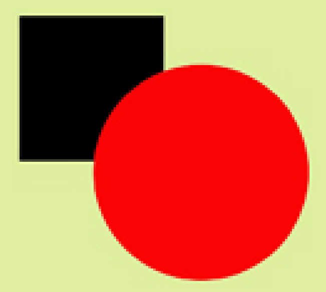
A. Dessiner les formes de base :

1. Commencez par créer un nouveau document.
2. Appuyez sur la **touche D** de votre clavier. Vous retrouverez vos couleurs par défaut : noir et blanc.
3. Dans votre barre d'outil, sélectionnez votre outil de dessin rectangulaire (lettre U) :



4. Faites un clic maintient et descendez en diagonale comme si vous traciez un cadre de sélection. Vous devez avoir créé un rectangle ou carré de couleur noire.
5. Dans votre palette de calque, créez un nouveau calque.
6. Dans votre barre d'outil, sélectionnez votre outil de dessin ellipse et changez de couleur soit avec le sélecteur de couleur, soit dans la barre d'option en faisant un clic dans sa case de couleur. Faites en sorte que la forme à tracer chevauche celle du dessous. Faites un clic maintient et descendez en diagonale comme si vous traciez une ellipse de sélection.
7. Dans votre palette de calque, vous devez avoir à trois calques. Le calque d'arrière-plan et les deux calques des formes de base.





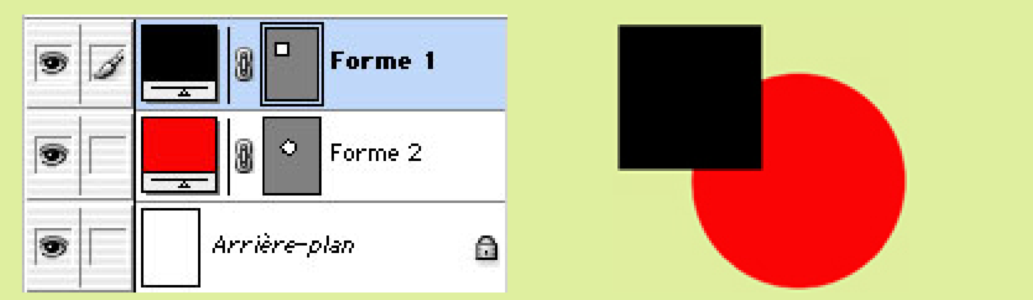
B. Modifier l'ordre d'empilement des formes:

Nous allons faire en sorte que le carré se place devant l'ellipse. Il va falloir déplacer les calques dans la palette.

1. Dans la palette de calque, faites un clic maintient sur le calque du rectangle (forme 1). Une main fermée apparaît.
2. Remontez ce calque au-dessus de celui du rond (forme 2). En vous déplaçant, une ligne noire placée entre les calques vous guide pour

mieux vous replacer.

3. Relâchez votre calque. Vous devez à présent voir votre cercle placé sous votre carré.



Le calque est déplacé vers le haut et le cercle est passé en dessous du carré.

Création d’un panorama à partir du glissé déposé d’images

Vous avez la possibilité de glisser des images les unes à côté des autres afin de créer des panoramas. Une de ces méthodes consiste à faire glissé déposer une image vers une autre grâce à l’outil de déplacement. Dans notre exemple, nous avons pris en trois photos d’un paysage. Chaque photo est placée dans une fenêtre indépendante l’une de l’autre. Elles ont toutes la même taille. Nous allons devoir regrouper ces images dans un seul calque puis les retravailler.

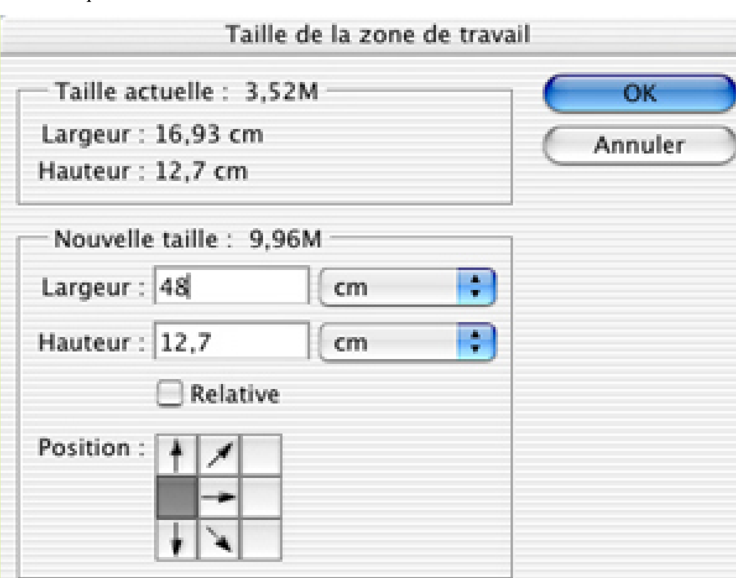
Une des étapes du diaporama consistera à superposer les photos pour n'en former qu'une. Pour nous aider à mieux les placer, avons fait en sorte que quelques éléments réapparaissent d'une photo à l'autre: de la première photo vers la seconde il y a le panneau, de la deuxième vers la troisième, il y aura la maison située à l'arrière-plan.



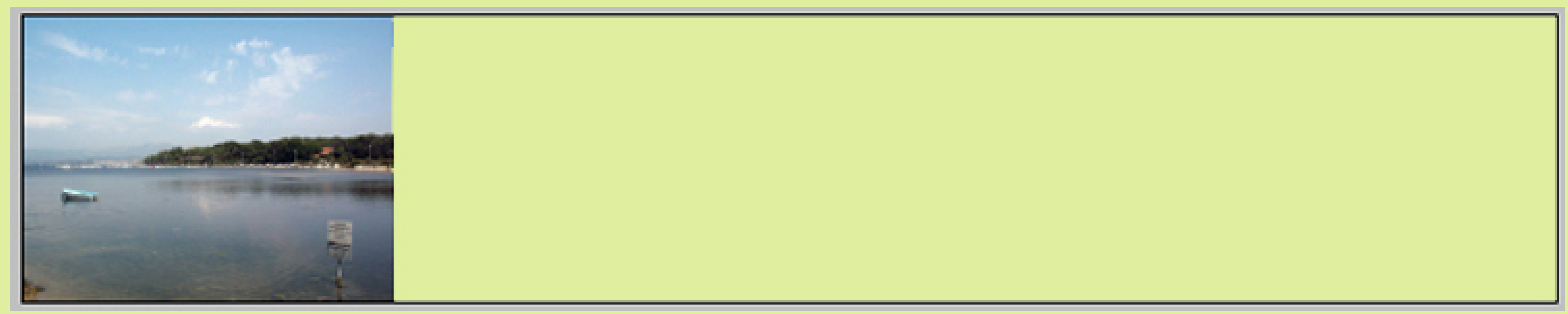
Fichier n°1 Fichier n°2 Fichier n°3

Espace de travail

1. Ouvrez la première image fichier n°1.
2. Agrandissez l'espace de travail (ici à droite) pour permettre à votre photo d'accueillir vos autres images. Allez dans le menu Image / Taille de la zone de travail;
   Comme nos images d'origine ont toutes la même hauteur (12cm), nous n'allons rajouter de l'espace qu'en largeur. Ici, la valeur de deux images supplémentaires ajoutée à la taille de la photo actuelle [16cm (image actuelle) +16cm (fichier 2) +16 cm (fichier3)].



Environ 48 cm (en largeur) ajoutés à droite du fichier, accueilleront les autres images.



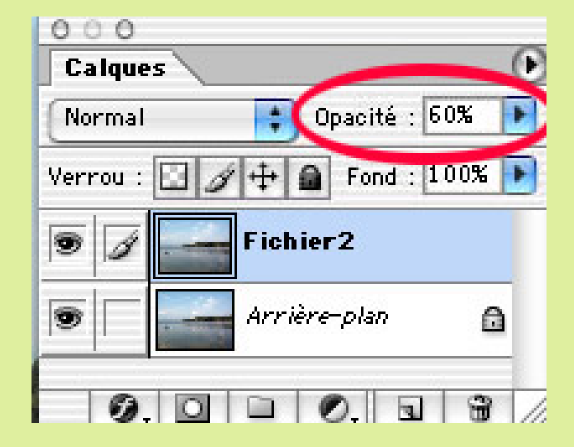
La nouvelle zone de travail agrandie

3. Ouvrez une seconde image (fichier 2) et sélectionnez votre outil de déplacement.
4. Faites un clic maintient sur votre fichier 2 et sans relâcher votre souris, déplacez-vous vers votre premier document. Relâchez-y votre souris. Votre seconde image doit être placée sur votre premier document.
5. Éventuellement, recommencez la même commande avec un troisième fichier. Vous devez avoir à présent deux à trois images placées sur un même document.



Les images superposées grâce à des points de repère sélectionnés lors de la prise de vue.

6. Pour vous aider à mieux replacer les images, dans la palette de calques, aidez-vous en modifiant le pourcentage de transparence de l'image; Dans la palette de calque, sélectionnez un calque puis faites un clic maintient sur le curseur et déplacez-le vers la gauche. Le taux de transparence de votre calque doit diminuer. Il fera ainsi apparaître le fichier situé en dessous.



Réunion des trois calques (fusion)

Vous allez devoir retoucher les images ; ici, modifier des portions de ciel, corriger les niveaux des images et utiliser le tampon.
Pour utiliser le tampon sur plusieurs calques, vous allez devoir faire en sorte que votre image n'ait plus **qu'un seul calque**. Pour « aplatir » une

image, allez dans le menu **Calque / Aplatir l'image**. Votre palette doit ne contenir qu'un seul calque.

Effectuez cette commande uniquement lorsque vous aurez achevé les déplacements, repositionnements, niveaux car les calques contenant vos différentes portions d'images disparaîtront définitivement. Certain format de fichier comme de (**JPEG, EPS**) écrase les calques à l'enregistrement du fichier. Gardez toujours une copie dans une version gérant les calques (PSD).

Enregistrer : ☑ En tant que copie ☐ Annotations
☐ Couches alpha ☐ Tons directs
☐ Calques
Couleur : ☐ Format d'épreuve : Espace CMJN
☐ Profil ICC: eMac
Le fichier doit être enregistré comme copie avec cette sélection.

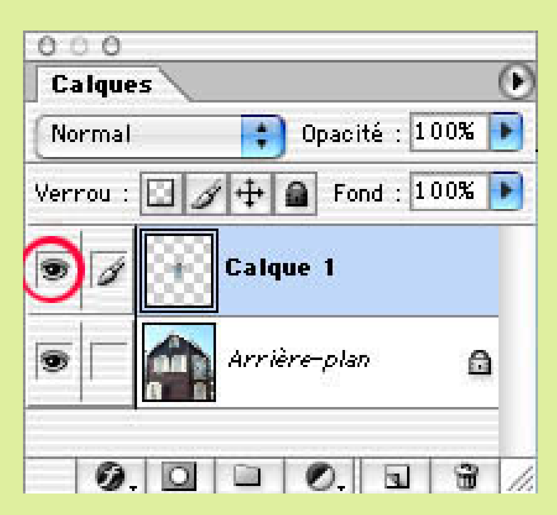
À l'enregistrement du fichier, Photoshop vous indique que les calques vont être aplatis.



Le panorama reconstitué puis retravaillé.

MASQUER UN CALQUE

Pour masquer un calque, cliquez sur l'œil situé à gauche dans la palette des calques. Pour le faire réapparaître, recliquez sur l'œil.



Si vous n'avez que le calque d'arrière-plan, vous ne pourrez pas le masquer car il est verrouillé. Il vous faudra d'abord le dupliquer pour en obtenir une nouvelle version et seulement ensuite vous pourrez le masquer.

Déverrouillage du calque d'arrière-plan

Par défaut, le premier calque créé (arrière-plan) est verrouillé. Cela évite de le détruire ou tout simplement de le modifier involontairement. Pour déverrouiller le calque d'arrière-plan vous devez:

1. Faites un clic maintient sur le calque d'arrière-plan et emmenez-le sur l'icône de nouveau calque (en bas de la palette).

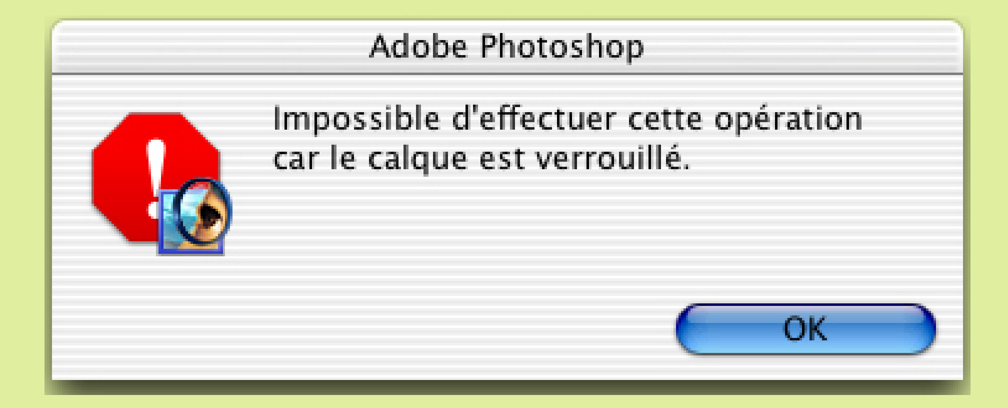
   
2. Relâchez-y votre souris.
3. Un nouveau calque « Arrière-plan copie » apparaît dans la palette.
4. Cliquez à présent sur l'œil du premier calque pour le masquer.

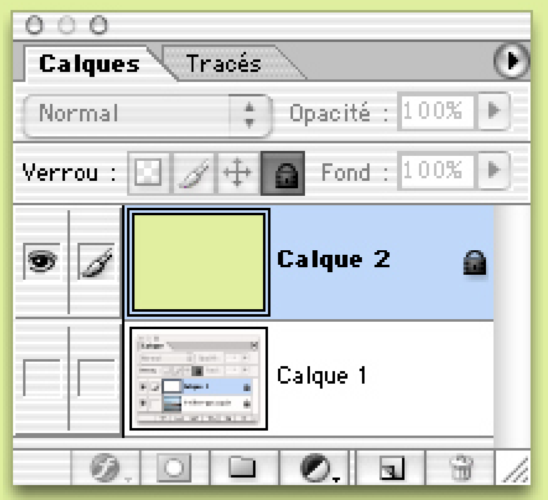


VERROUILLER UN CALQUE

Le verrouillage permet d'éviter toute modification sur un calque et donc de le protéger contre d'éventuelles erreurs de manipulations.

- Sélectionnez le calque à protéger. Celui-ci doit apparaître en bleu.
- Cliquez sur l'icône du verrou située dans la zone "Verrou".
- À présent sur le calque verrouillé, même si vous utilisez l'outil déplacement, il restera inactif:



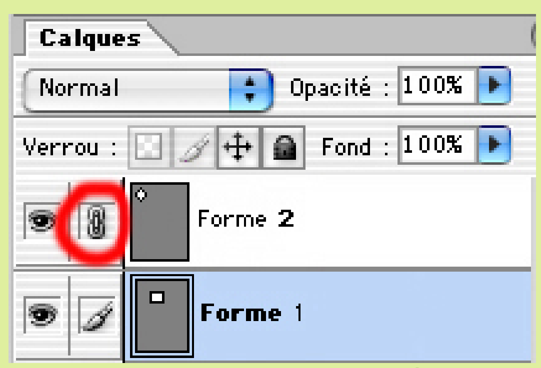


Le calque 1 est masqué et le calque 2 affiché et verrouillé.

GROUPER LES CALQUES

Il est possible de grouper des éléments d'un calque les uns avec les autres de façon à les déplacer ensemble.

1. Créer deux éléments (carrés, ellipses) sur deux calques différents.
2. Sélectionner le premier calque pour le rendre actif. Il devient bleu.
3. Dans le deuxième calque, cliquez sur la case se trouvant à droite de l'œil. Une icône de chaînage apparaît. Elle vous indique que votre deuxième calque est à présent lié au premier. À présent, si vous déplacez le premier élément avec votre outil de déplacement, le deuxième élément situé sur le second calque suivra également.

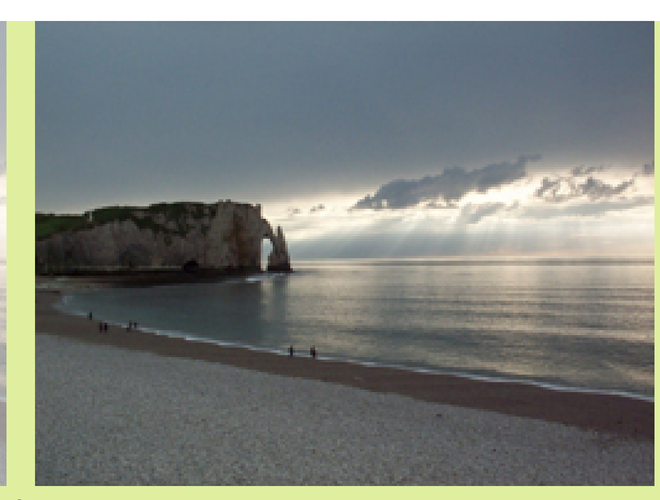


Cette commande accompagnée des repères permet de placer des éléments à un endroit précis.

OPACITÉ D'UN CALQUE

Vous savez que vous avez la possibilité de modifier la transparence d'un calque grâce via la commande d'opacité de la palette. Lors de l'exercice du panorama, nous avons appris la méthode consistant à modifier la transparence via l'échelle d'opacité.

Après sélection du calque, vous pouvez aussi utiliser le pavé numérique, en tapant rapidement les chiffres : 01 pour 1% d'opacité, 10 pour 10% d'opacité…

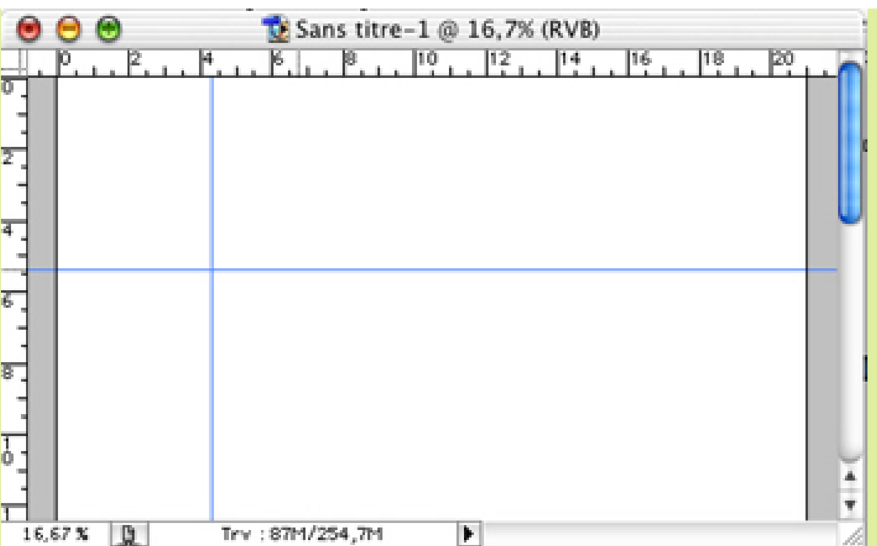
Opacité: 10% Opacité: 50% Aucune transparence

Avec un calque verrouillé, la commande d'opacité n'est pas accessible. Dupliquez-le d'abord.

LES REPÈRES

Un repère est une « **ligne guide** » que vous affichez pour vous aider dans le placement de vos éléments. Tout d'abord, il vous faudra afficher vos règles autour de votre fenêtre de travail.

1. Allez dans le menu Affichage / Règles ou tapez **R** (Ctrl R) sur votre clavier. Vous devez voir apparaître autour de votre fenêtre de document une règle horizontale et une verticale.
2. Faites un clic maintient à l'intérieur d'une des règles et déplacez votre souris vers le centre de votre document. Votre curseur change d'aspect et vous allez voir apparaître une ligne qui va suivre votre souris. Il s'agit de votre futur repère.
   Si vous ne voyez rien apparaître, c'est que vos repères sont masqués. Allez dans le menu Affichage / Afficher / Repères.
3. Relâchez la souris. Une ligne de couleur doit apparaître à l'endroit où vous avez relâché votre souris. Il s'agit de votre repère.



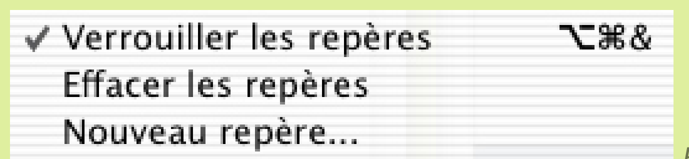
Par défaut les repères apparaissent en bleus.

Déplacer un repère

Déplacez-vous sur votre plan de travail et regardez dans les règles. Celles-ci vous indiquent toujours votre position en X (horizontale) et Y (verticale) grâce à des pointillés.

Si vous souhaitez déplacer un repère, vous devrez commencer par vérifier que celui-ci n'est pas verrouillé.

1. Créez un repère.
2. Sélectionnez votre outil de déplacement.
3. Placez-vous sur votre repère, faites-y un clic maintient et déplacez votre souris.
   Si vous avez un message d'erreur, c'est que votre repère est verrouillé; Allez dans le menu Affichage / Verrouiller les repères: si l'encoche est visible, décochez-la.

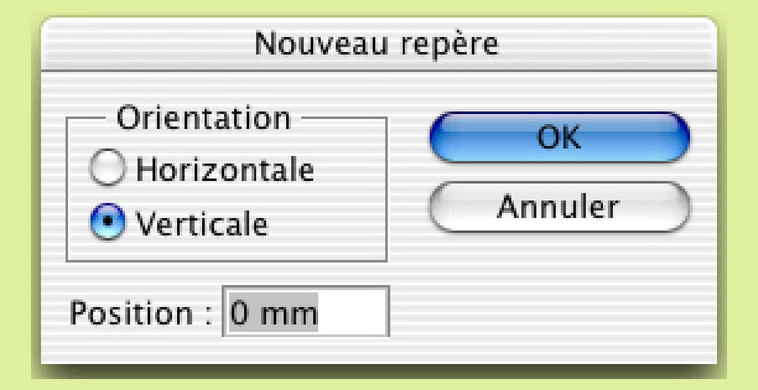


Relâcher la souris sur "Verrouiller les repères" pour les sélectionner.

Placer un repère de façon précise

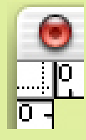
Vous pouvez créer un repère qui sera placé dans la fenêtre suivant des paramètres horizontaux et verticaux que vous fixez.

1. Allez dans le menu **Affichage / Nouveau repère**.
2. Une fenêtre va s'ouvrir. Elle vous demande de situer par rapport à la règle, la position horizontale et verticale de votre prochain repère. Spécifiez des valeurs H & V dans la case "Position".
3. Cliquez sur OK. Un nouveau repère doit s'être affiché dans votre fenêtre.



Modifier l'axe zéro

Comme avec une règle normale, Photoshop débute les mesures à un point 0 horizontal et 0 vertical. Ce point 0 est fixé par défaut en haut à gauche de votre fenêtre.



1. Regarder à l'angle des deux règles. Vous pouvez voir une case ayant des pointillés. Il s'agit de votre axe 0.
2. Placez-vous sur cette case. Effectuez un clic maintient et déplacez-vous dans la fenêtre. Vous devez voir une croix ainsi que deux grandes lignes vous suivre. Il s'agit de l'axe zéro que vous déplacez.
3. Relâchez votre souris. L'endroit sur lequel vous venez de vous arrêter constitue le point de départ de votre nouvel axe 0.



Verrouiller un repère

Pour éviter de déplacer un repère, allez dans le menu **Affichage / Verrouiller les repères**.

Masquer un repère

Si vous souhaitez masquer de façon temporaire un repère, allez dans le menu **Affichage / Afficher / Repères**.

Supprimer un repère

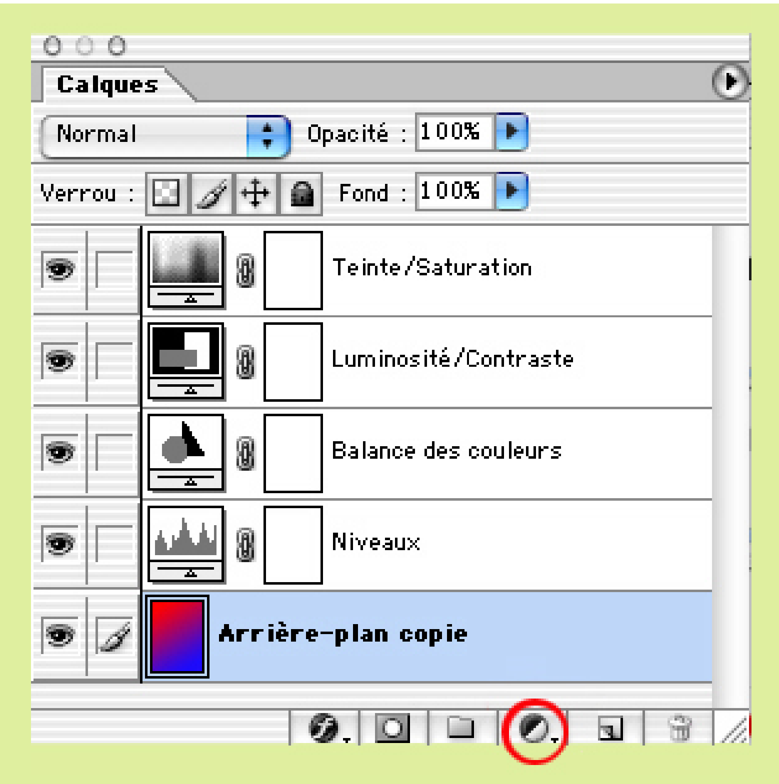
Pour effacer un repère, allez dans le menu **Affichage / Effacer les repères**.

CALQUE DE RÉGLAGES

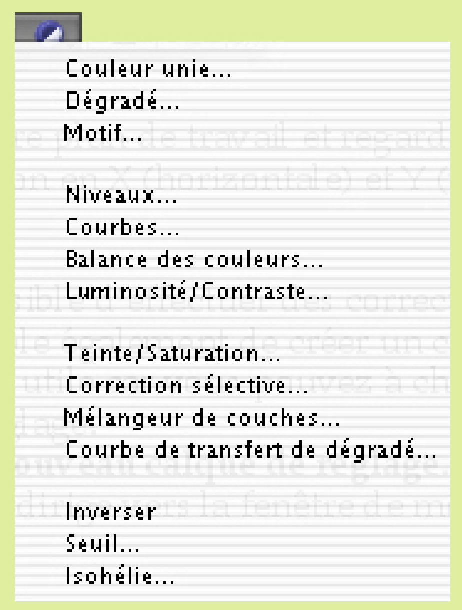
Nous avons vu qu'il était possible d'effectuer des corrections chromatiques qui agissent sur toute l'image. Il vous est possible également de créer un calque spécialement dédié à ce travail. Cette technique est très utile car vous pouvez à chaque moment décidé de modifier ou de détruire votre calque de réglage. Les réglages ne sont donc plus définitifs.

Allez dans le menu **Calque / Nouveau calque de réglage** ou allez en bas de la palette de calque et faites un clic maintient sur le **bouton** de nouveau calque de réglage. Vous devrez ensuite choisir dans la liste, le réglage que vous souhaitez effectuer. Photoshop vous demande de nommer ce calque puis vous redirige vers la fenêtre de modification chromatique que vous avez demandée.

Vous pourrez éventuellement jeter ce calque à la poubelle si la modification ne vous satisfait plus.



Les corrections ne sont plus définitives



La liste des calques de réglages

Transformation du contenu d'un calque

Nous avons vu qu'il était possible d'appliquer des effets à une photo dans sa globalité par exemple grâce à la commande **Image / Rotation de la zone de travail / Symétri**e.

Il est également possible d'appliquer des transformations sur les éléments présents dans les calques.

1. Sélectionner un calque.
2. Allez dans le menu Édition / Transformation ou tapez **T** (Ctrl T) sur votre clavier. À présent, la matière se trouvant sur votre calque est modifiable. Un cadre de modification apparaît autour de votre sélection.
3. Vous pouvez changer la taille, la rotation, et la symétrie du contenu de votre calque. Cette commande est très utile pour effectuer des montages.

Il existe d'autres commandes dans la partie du menu **Édition / Transformation / ...**
Ces commandes regroupent des effets applicables au contenu des calques :

Répéter ⇧⌘T

Homothétie
Rotation
Inclinaison
Torsion
Perspective

Rotation 180°
Rotation 90° horaire
Rotation 90° antihoraire

Symétrie axe horizontal
Symétrie axe vertical

Dans notre exemple, nous avons commencé par prendre un paysage. Nous avons ensuite détouré un personnage que nous avons rajouté. Enfin, nous lui avons appliqué une symétrie.







MASQUE DE FUSION

Lorsque vous faites glisser des calques les uns sur les autres, certaines parties sont masquées par votre premier plan. Les masques de fusion permettent de faire disparaître de la matière ou de la remettre sans la supprimer définitivement.

Dans notre exemple, nous souhaitons faire disparaître la matière verte se trouvant à l’arrière-plan de notre aigle de façon à faire réapparaître notre dune.

L’outil gomme permet d’effacer une zone d’image, mais cette action est définitive comparer à l’utilisation des masques qui permettent également de remettre de la matière.

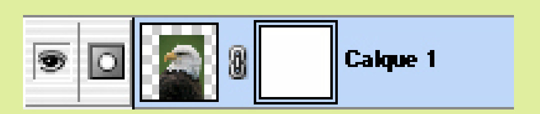
Vous pourrez trouver les deux fichiers utilisés pour notre exemple ci-dessous (aigle et dune) dans le dossier d'exemples de Photoshop.



L’aigle déplacé vers le fichier "Dune" grâce à l'outil de déplacement.

1. Ouvrez ces deux images se trouvant dans le dossier d’exemple de Photoshop.
2. Avec votre outil de déplacement, faites un clic maintient sur votre aigle et glissez l’image vers la fenêtre de document de la dune.
3. Relâchez votre souris.
4. Dans la palette de calque, sélectionnez le calque de l’aigle, puis cliquez sur l’icône de masque dans la palette des calques.

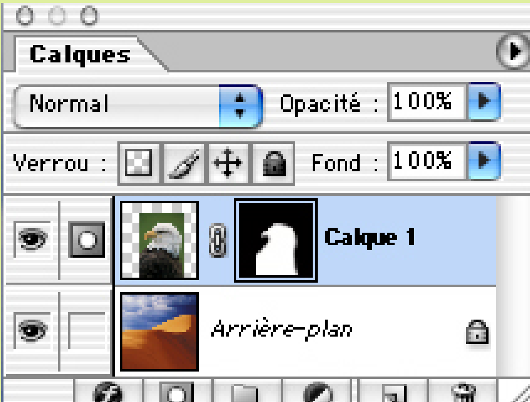
5. Une nouvelle icône de masque apparaît à côté de votre calque (vignette blanche). Elle est automatiquement sélectionnée (cadre autour de la vignette).



6. Assurez vous que vos couleurs soient par défaut noir et blanc. Si ce n'est pas le cas, appuyez sur la touche D de votre clavier.
7. Sélectionnez votre outil Pinceau dans la barre d'outil et modifiez forme et diamètre pour qu'ils ne soient pas trop larges.

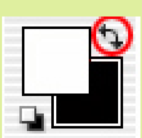


8. Effectuez un clic maintient du pinceau sur le vert de votre aigle ; Il doit disparaître au fur et à mesure de votre progression.



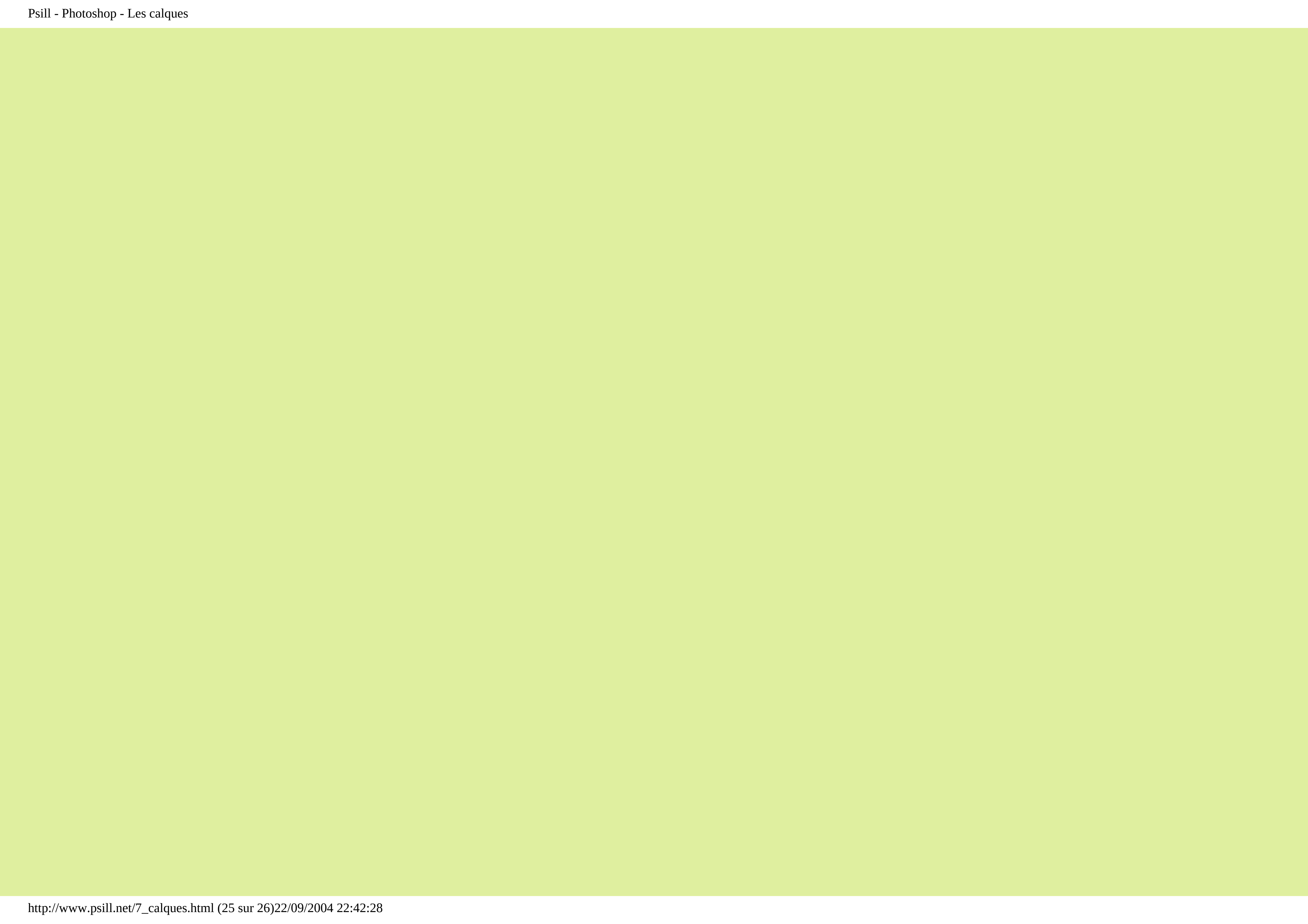
La vignette à la fin du travail (noir et blanc).

9. Si vous avez retiré trop de fond, inversez vos couleurs au moyen de la petite flèche située en haut de vos cases de couleur. Le blanc va vous permettre de retrouver de la matière et le noir d'en retirer.





retour au début de la page 



II. Présentation de l'image

LA TAILLE D'UNE IMAGE

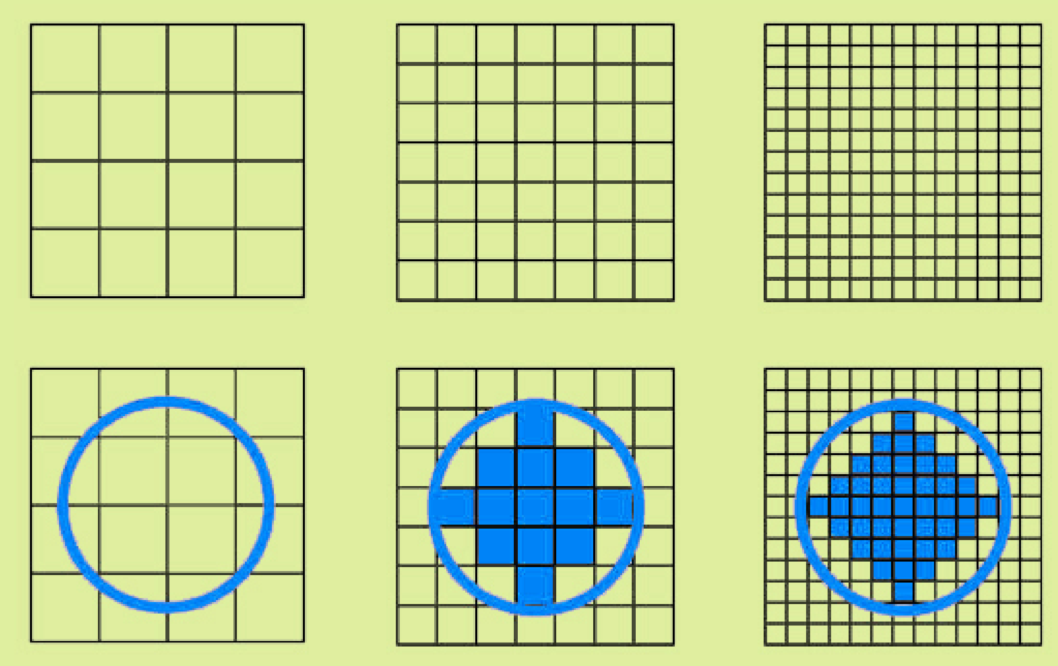
Elle peut s'exprimer soit en mm/cm pour le travail vers l'imprimerie, soit en pixels pour un travail destiné au multimédia.

1 pt (point) = 0,352 mm
1 p (pica) = 12pt = 4,233 mm
1 p'' (pouce) = 72 pt = 25,4 mm

LA RÉSOLUTION

La résolution d'une image s'exprime en pixels par pouce (ppp) ou dots per inch (dpi) en anglais. Les pixels sont de petits carrés pouvant contenir des informations de couleur. Une image est donc un ensemble de pixels, placés les uns à côté des autres.
Dans une photo, plus le nombre de pixels par pouce est élevé, plus il y a de détails ; Si l'on doit dessiner un cercle dans la première grille de pixels à 72 dpi, il nous faudrait noircir les quatre carrés centraux. Cependant, comme on le voit sur le dessin du bas, le cercle déborde sur d'autres pixels. En augmentant la résolution (donc le nombre de pixels dans la grille), le rond apparaît déjà plus détaillé et plus précis.

72 dpi **150dpi** **300dpi**



Plus la résolution est élevée, plus il y a de détail dans une image.



72dpi



300dpi

Vous devez spécifier la résolution lors de la numérisation sur votre scanner. Cela veut également dire que vous devez connaître la **finalité** de votre travail :

- Pour un travail destiné à l'écran, la résolution d'une image sera toujours de 72 dpi ou 96 (PC) car l'écran a également une résolution.

- Pour un travail destiné à l'imprimerie, il faudra prendre en compte la résolution du périphérique de sortie :

Imprimante jet d'encre : 300 ppp
Imprimante laser : 600 ppp
Photocomposeuse : 1200 ppp et plus

Plus la résolution d'une image est importante, plus Photoshop génère un fichier dont le poids est élevé. La résolution et les dimensions des pixels d'une image sont **interdépendantes** car redéfinies l'une par rapport à l'autre.

Si vous numérisez avec un **scanner** à 300 ppp, celui-ci prélèvera un détail de votre photo tous les 0,084 mm alors qu'à une résolution de 1200 ppp, le scanner saisira un détail tous les 0,021 mm. C'est donc le résultat de la mesure d'un pouce (25,4mm) divisée par le nombre de points par pouce.

25,4/300 = 0,084
25,4/1200 = 0,021

NOTIONS D'IMAGE

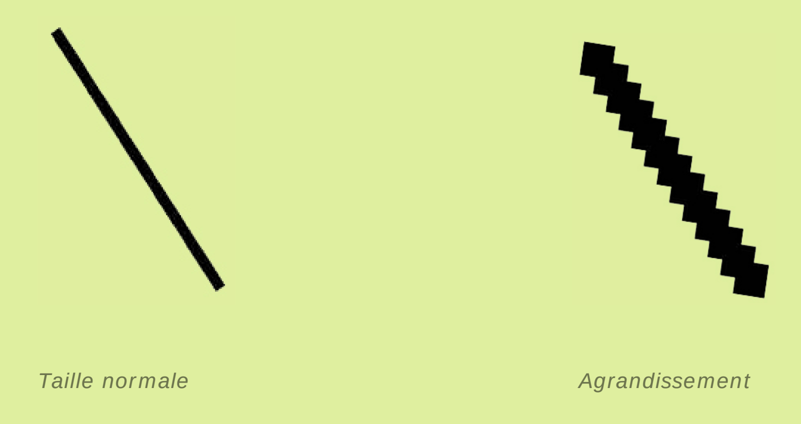
Avant de commencer, il est important de connaître quelques notions relatives aux images. Vous rencontrerez 2 grandes catégories d'images :

- Les images **Bitmap**
- Les images **Vectorielles**

Les images bitmap

Crées à partir de logiciels tels que Photoshop (Adobe) ou Painter (Corel), les images Bitmap se composent d'un ensemble de pixels (colorés ou non) formant une image ou un caractère.
Elles supportent mal les opérations de redimensionnement ou d'agrandissement ; On parle du phénomène de « pixellisation » où chaque point apparaît grossi et semble créer un escalier.
Plus le nombre de couleur et la résolution d'une image bitmap sont élevés, plus le poids de l'image est donc important.

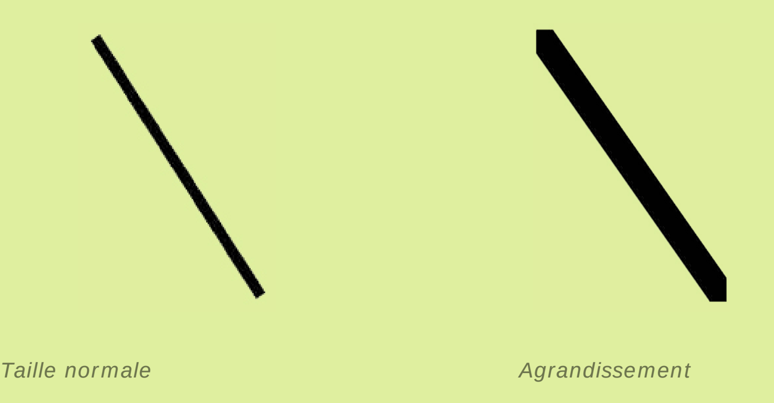
Ce trait est un ensemble de pixels. Une fois agrandi, on voit apparaître les pixels:



Taille normale *Agrandissement*

Les images vectorielles

Créées à partir de logiciels tels qu'Illustrator (Adobe) ou Freehand (Macromédia), les images vectorielles sont définies de façon mathématique. Elles sont constituées d'une série d'objets géométriques (des droites, des ellipses…) auxquels sont associés des attributs (couleur, épaisseur…). La résolution ne change rien à ces images. Quel que soit l'agrandissement, les éléments paraîtront nets et précis. Ici, la notion de pixels n'existe plus.



Taille normale *Agrandissement*

LES MODES DE COULEURS

Les modes permettent de modifier le nombre de couleurs affichées dans une image et aident à mieux gérer leurs poids. Les modes diffèrent en fonction du travail que vous aurez à réaliser. À l'ouverture d'un nouveau fichier, c'est une des informations à fournir dans la partie Mode. Les modes sont inscrits dans la barre de titre des fichiers que vous ouvrirez (entre parenthèses).

Changement de modes

Il vous sera utile de changer de mode, afin d'utiliser certains filtres ou pour transformer votre document en vue de l'imprimer. Pour cela vous devrez ouvrir une photo puis aller dans le **Menu Image / Mode** et choisir celui qui vous convient :

Mode en Niveaux de Gris

Ce mode vous permettra de travailler en pourcentage d'encre noire présent dans votre photo. Chaque pixel peut contenir de 0% pour du blanc jusqu'à 100% pour du noir. Entre cette échelle, 256 gammes de gris sont utilisables. Pour modifier une image vers le niveaux de gris, allez dans le menu **Image / Mode / Niveaux de gris**.



Mode Bichromique

La bichromie permet de rajouter des nuances de couleurs dans une photo de façon à la rendre moins terne qu'avec un simple niveaux de gris. C'est un mode qui permet de travailler avec deux couleurs. **Il vous faudra d'abord convertir votre fichier en mode niveaux de gris avant de choisir le mode bichromie**.



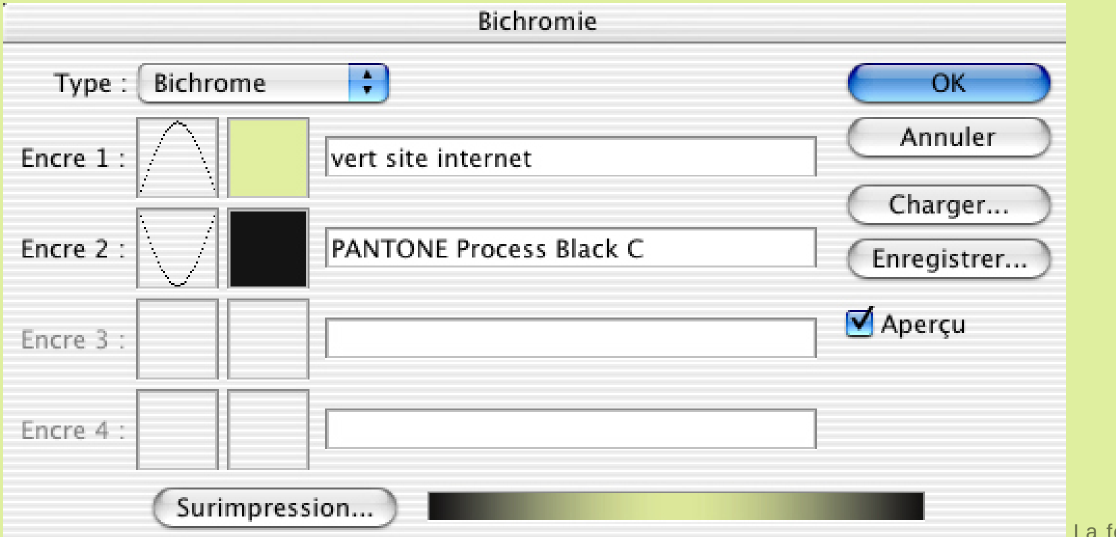
Bichromie en noir et vert

Choix de la première couleur :

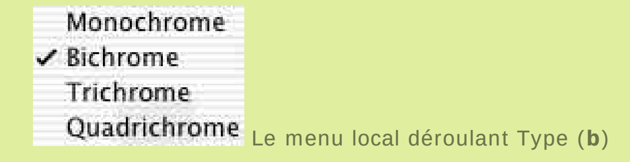
1. Allez dans le menu **Image / Mode** et choisissez Niveaux de gris.
2. Retournez dans le menu Image / Mode et choisissez Bichromie. Une fenêtre s'affiche (**a**). Cliquez sur la case "Aperçu" pour visualiser les changements en temps réel.
3. Dans le menu local déroulant Type (**b**), vous pourrez choisir jusqu'à quatre couleurs.
4. Choisissez Bichromie pour commencer. Au niveau de la ligne Encre 1, deux vignettes sont placées côte à côte: l'une avec une courbe et l'autre avec de la couleur.
5. Effectuez un clic dans la vignette de couleur (vert dans notre exemple). La fenêtre du sélecteur de couleur apparaît. Cliquez sur le bouton T (teinte). Il va vous permettre de choisir une couleur dans la barre verticale (**c**). Déplacer le curseur vers le bas/haut : cela aura pour effet d'afficher les différentes nuances de couleurs dans la partie de gauche de la fenêtre.
6. Placez votre souris dans la partie gauche de la fenêtre. En cliquant dans cette zone, un cercle apparaît et une couleur s'affiche dans la première case à droite de l'échelle verticale. Cela veut dire que vous avez prélevé un échantillon de couleur.
7. Faites OK. Vous avez choisi votre première couleur. Celle-ci doit apparaître sous forme de vignette de couleur dans la case Encre 1.

8. Il vous faut à présent la nommer. Faites un clic à droite de la vignette de couleur et nommez votre teinte (ici, vert site internet).

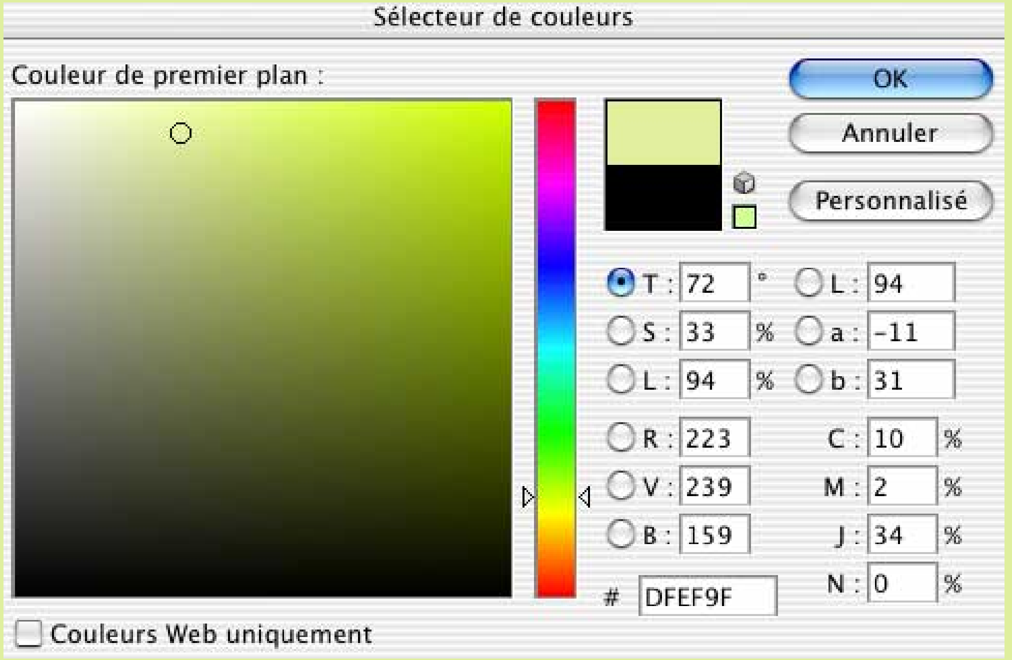
Vous devez spécifier de préférence, la teinte la plus foncée en Encre 1 puis des encres plus claires. Dans notre exemple (a), le vert est notre première teinte, le noir la deuxième. Cela aura pour effet d'offrir un meilleur effet dans l'image.



La fenêtre de bichromie (**a**)



Le menu local déroulant Type (**b**)



Le sélecteur de couleur **(c)**

Les nuanciers et la bichromie:

Vous allez voir s'afficher une fenêtre différente de la première. Vous devrez cette fois-ci choisir une teinte dans un **nuancier** particulier.

Les nuanciers sont des « catalogues » de couleurs qui sont listées sous forme de nom et ou numéros. Vous avez des nuanciers qui reproduisent des couleurs de type fluo, métallique, or. Sur écran, il est difficile de déterminer si une teinte est métallique ou non. A l'écran également, une teinte n'apparaît pas de façon identique que sur papier. Votre oeil percevant plus de couleur qu'un imprimeur n'est capable d'en restituer. C'est pourquoi vous aurez certainement l'occasion de tenir en main des nuanciers papier.

Chacune de ces teintes que l'on nomme **Ton direct** permet (par exemple à votre imprimeur) de restituer de façon sure une couleur que vous aurez préalablement sélectionnée.
On utilise les tons directs lorsque l'on ne peut pas restituer une couleur grâce au procédé de quadrichromie (CMJN).

Comme les différentes références des nuanciers sont utilisées dans l'industrie graphique (en Europe, on utilise le Pantone), il n'y aura donc pas de différences entre votre référence et celle qu'utilisera votre imprimeur.

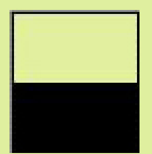
Choix de la seconde couleur:

Une fois la première teinte choisie, vous devez retrouver votre fenêtre de bichromie (voir plus haut):

1. Effectuez un clic sur la vignette de couleur de l'Encre 2. Une fenêtre va s'afficher.
2. Dans la partie Nuancier, choisissez un nuancier dans la liste. Dans notre exemple, nous utilisons un Pantone.
3. Dans l'échelle verticale, vous devrez choisir une teinte que vous souhaitez utiliser. Déplacer le curseur vers le bas/haut : cela aura pour effet d'afficher les différentes nuances de couleurs dans la partie de gauche de la fenêtre.
4. Dans la zone de gauche, sélectionnez une teinte particulière au moyen d'un simple clic. La teinte prélevée doit apparaître dans un cadre noir. Ici, nous avons sélectionné un noir Pantone Process Black C.
5. Faites OK. Vous avez prélevé une seconde couleur. Celle-ci doit se placer dans la vignette de couleur de la ligne Encre 2.



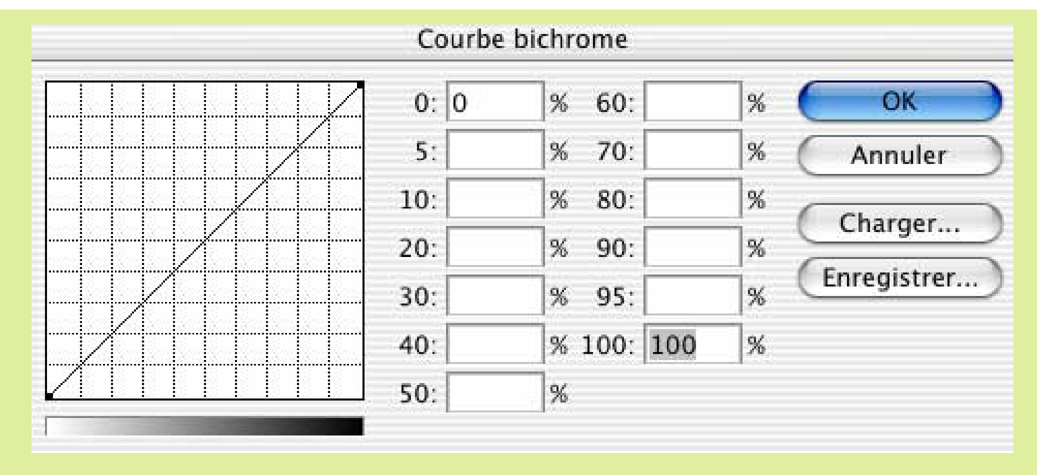
Dans vos cases de couleur de fenêtre de bichromie, vous devez voir apparaître maintenant ces deux échantillons:



La courbe de bichromie :

Pour obtenir des effets intéressants, il faut à présent modifier la courbe située à gauche des encres. Elle vous permet de répartir la couleur dans les tons clairs et les tons foncés de l'image.

Faites à présent un clic sur la vignette de courbe dans la ligne Encre 1. Vous allez voir apparaître cette fenêtre de modification de courbe:



L'échelle horizontale du bas affiche la diffusion de la couleur dans les tons clairs (gauche) et les tons foncés (droite) de l'image.

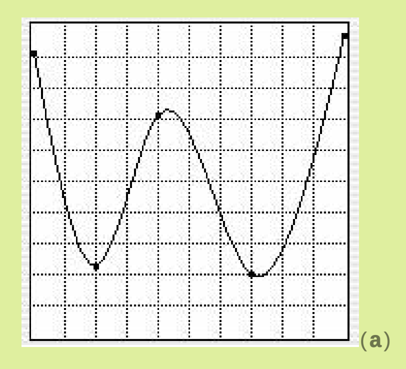
L'axe vertical représente la densité de l'encre (plus élevée vers le haut).

La courbe de bichromie s'affiche actuellement sous la forme d'une ligne dont vous déplacez les points situés, par défaut aux extrémités.

1. Placez votre souris dans la partie de gauche de la fenêtre.
2. Vous devrez effectuer un clic maintient sur un des points, et déplacer votre souris horizontalement ou verticalement. Le point va vous suivre. Vous pourrez ainsi attribuer plus de couleur dans certaines zones de l'image.
3. Relâcher la souris.

Placement de nouveaux points

Vous pouvez également agir sur de nouvelles moyennes des tons (par exemple dans les tons moyens) en plaçant vous-même de nouveaux points (**a**). Pour cela, effectuez un clic simple le long de la courbe. Vous verrez de nouveaux points apparaître automatiquement.


(**a**)

Suppression de points

Effectuez un clic maintient sur le point à retirer et sortez votre souris de la grille. Relâcher la souris en dehors de cette grille.

Mode Couleurs Indexées

Il s'agit d'un mode avec construction d'une palette dans laquelle Photoshop stocke 256 couleurs. Si votre couleur n'apparaît pas dans la palette, Photoshop choisit la couleur la plus proche. Vous ne composez pas votre couleur.

Ce mode est utile car la taille du fichier est plus légère (il y a moins de couleurs que dans certains modes qui gèrent jusqu'aux millions de couleurs) donc plus spécifique aux applications multimédias.
Pour convertir une image en mode couleurs indexées, allez dans le menu **Image / Mode / Couleurs indexées.**

Vous devrez passer en RVB ou Niveaux de gris avant de choisir ce mode. Celui-ci supprimera les calques.

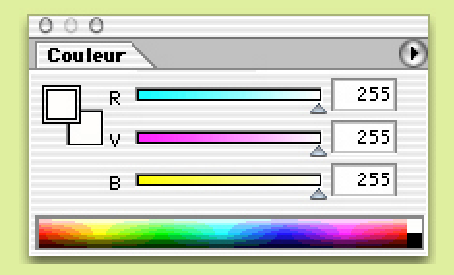
Mode RVB

Ce mode représente le **Rouge, le Vert et le Bleu**. C'est le mode utilisé pour la vidéo et le multimédia, c'est-à-dire pour le **travail sur écran**. Les trois couleurs superposées forment le Cyan, le Magenta, le Jaune. C'est un mode qui travaille en millions de couleurs. Vous

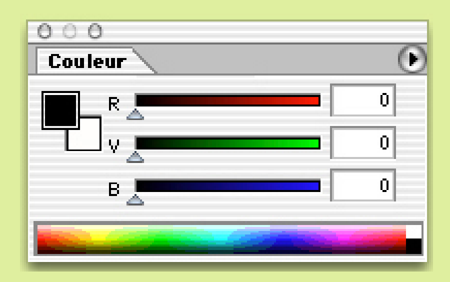
composez vos couleurs par mélanges.

Vos pixels peuvent avoir comme valeur 0 (pixel éteint donc noir) jusqu'à 255 (blanc).

Dans le sélecteur de couleur ou dans la palette de couleur RVB, pour obtenir du :



Blanc : placez toutes les valeurs R, V, B à 255.

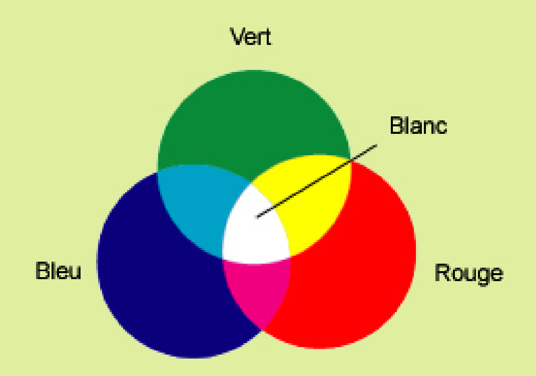


Noir : placez toutes les valeurs R, V, B à zéro.



Gris : toutes les valeurs R, V, B doivent être égales.

La superposition du Rouge du Vert et du Bleu forme le blanc : C'est la **synthèse additive** des couleurs.



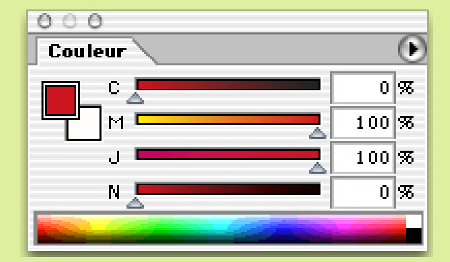
La combinaison du rouge et du vert forme le jaune.
La combinaison du vert et du bleu forme le cyan.
La combinaison du bleu et du rouge forme le magenta.

Mode CMJN

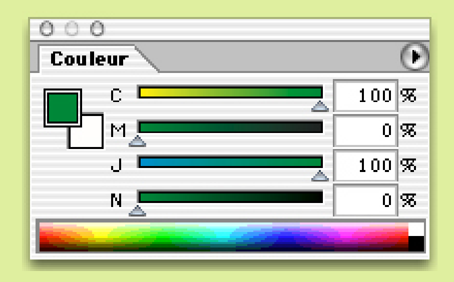
Ce mode représente le Cyan, Magenta, Jaune et Noir. C'est le modèle qui est utilisé en **imprimerie**. C'est le procédé dit de quadrichromie.
Chaque document qui sera destiné à être imprimé devra être converti à ce format.
En combinant les 3, on obtient du noir (en réalité, il s'agit d'un marron terne, c'est pourquoi on rajoute du noir).

Les valeurs CMJN sont exprimées en pourcentage de couleur de 0 à 100 %.

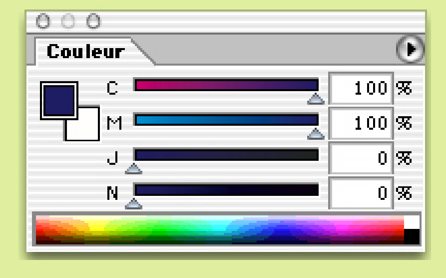
Dans le sélecteur de couleur ou dans la palette de couleur CMJN, pour obtenir du :



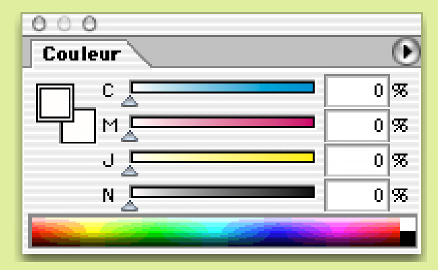
Rouge, on poussera le Magenta et le Jaune.



Vert, on poussera le Cyan et le Jaune.

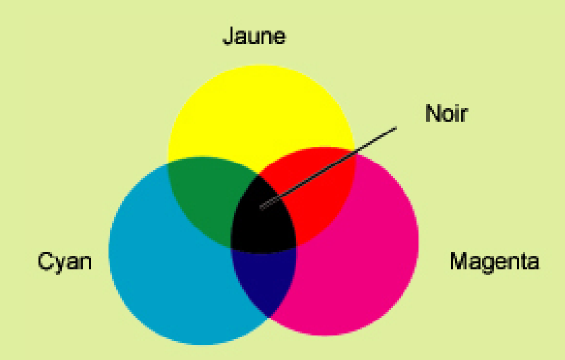


Bleu, on poussera le Cyan et le Magenta.



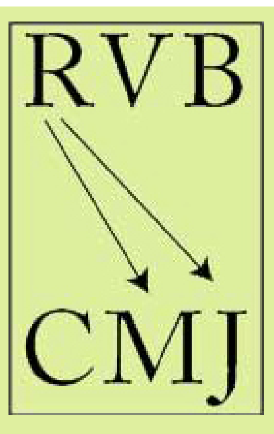
Blanc = toutes les valeurs à 0%

La superposition du cyan du magenta et du jaune forme le noir. C'est la **synthèse soustractive** des couleurs.



La combinaison du magenta et du jaune forme le rouge.
La combinaison du jaune et du cyan forme le vert.
La combinaison du cyan et du magenta forme le rouge.

Pour obtenir une couleur d'un mode à l'autre, placer le RVB au-dessus du CMJN et sélectionner les couleurs qui ne se font pas face.



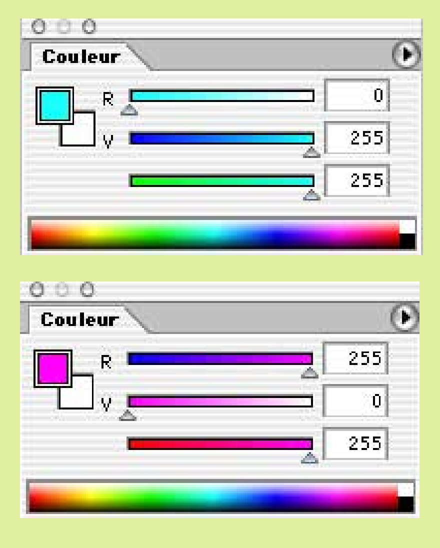
Pour **modifier la palette de couleur** en RVB ou CMJN allez dans le menu local déroulant et choisissez une palette qui vous convienne:



Si vous avez la **palette de couleur CMJN** et que vous souhaitiez obtenir du :

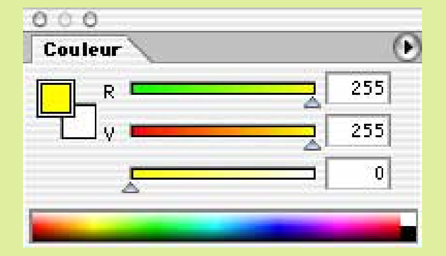
Rouge, prendre le magenta et jaune puis pousser leurs valeurs
Vert, prendre le cyan et le jaune puis pousser leurs valeurs
Bleu, prendre le cyan et le magenta puis pousser leurs valeurs

Si vous affichez la **palette de couleur RVB** et que vous souhaitiez obtenir du :



Cyan, prendre le vert et le bleu puis pousser leurs valeurs.

Magenta, prendre le rouge et le bleu puis pousser leurs valeurs.

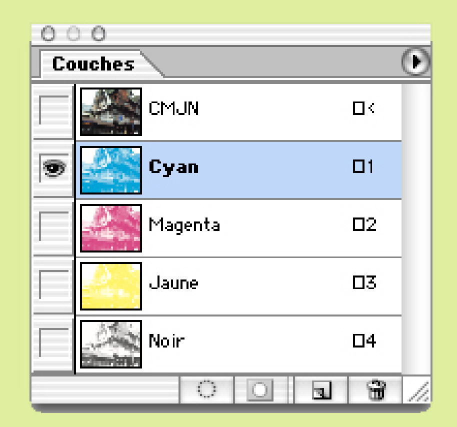


Jaune, prendre le rouge et le vert puis pousser leurs valeurs.

Les différentes couches en CMJN (procédé de la quadrichromie) :

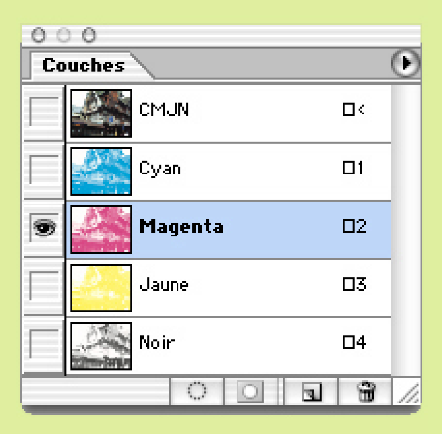
Pour afficher les couches de couleurs d'une image, allez dans le menu Fenêtre / Couches. Dans la palette, vous pouvez masquer une couche en cliquant sur l'oeil situé à gauche de la vignette imagée.





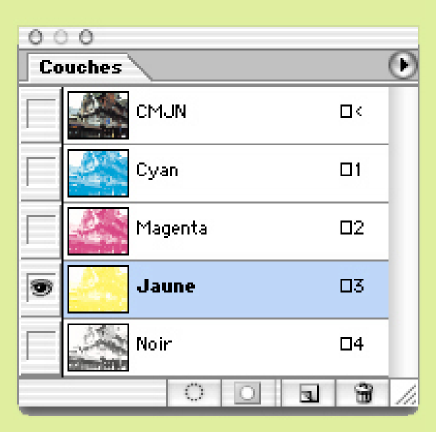
La couche de Cyan





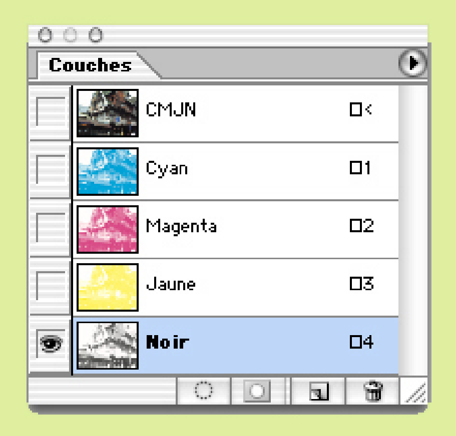
La couche de Magenta





La couche de Jaune





La couche de Noir

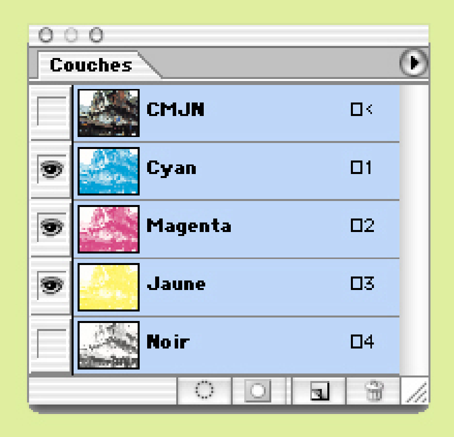
L'addition des couches :





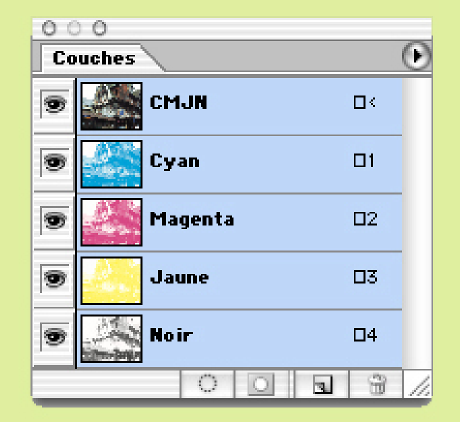
Les couches de Cyan et Magenta...





Rajout du Jaune...





*Rajout du Noir pour contraster = **CMJN***

La gamme de couleurs en CMJN est moins importante que la gamme RVB. On ne peut en effet reproduire à l'impression toutes les nuances de couleur que l'œil perçoit. **Passez en mode CMJN en fin de travail et vérifiez votre travail.**

FORMATS DE TRAVAIL ET ENREGISTREMENT

Pour choisir un format de fichier, cela suppose de savoir à quoi va servir l'image. Vidéo, Multimédia, Imprimerie ? Posez-vous cette question dès le début de votre travail afin de choisir le format le plus adapté à votre travail.

EN PAO

Le Tiff (Tagged Image File Format) : C'est un format de fichier **Bitmap**, c'est-à-dire un format en mode point et dont la résolution est primordiale. Il est reconnu par la plupart des logiciels de dessin tels qu'Illustrator d'Adobe.

L'EPS (Encapsulated PostScript*****) : Format de fichier **Bitmap et Vectoriel**** reconnu par la plupart des logiciels et de mise en pages (Quark XPress).

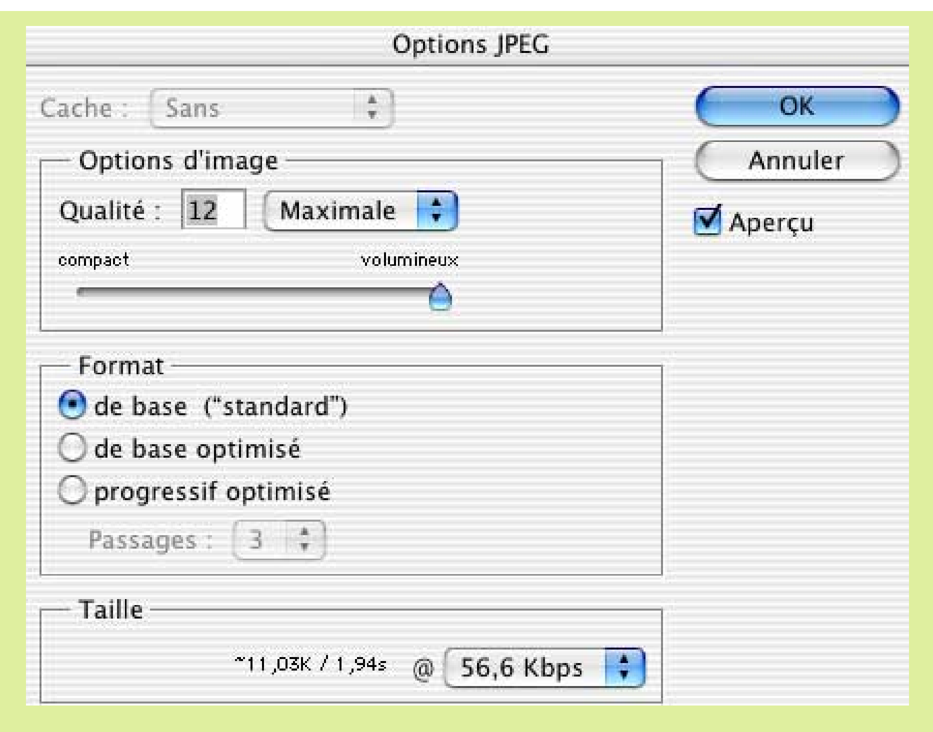
*** Le PostScript** est un langage d'interprétation des imprimantes et périphériques de sortie qui permet le lissage des polices et graphiques afin d'éviter un effet crénelé dû au Bitmap.

****** Mode de calcul (mathématique) des tracés, utilisé par des logiciels tels qu'Illustrator.

EN MULTIMÉDIA

Le JPEG (Joint Photographic Experts Group) : C'est un format de compression de données. Avec ce format de fichier, votre image peut s'afficher en million de couleurs. Plus la qualité de l'image est élevée, plus celle-ci gardera de détails. Cependant, plus on garde d'informations, plus l'image conserve un poids volumineux. Pas de **transparence***avec le JPEG. C'est un format plus spécifiquement utilisé en photo.

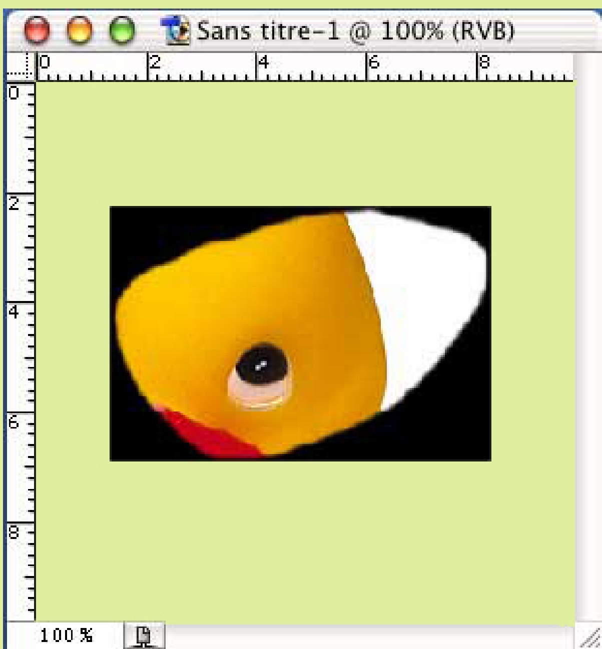
Dans la fenêtre d'enregistrement du format JPEG :



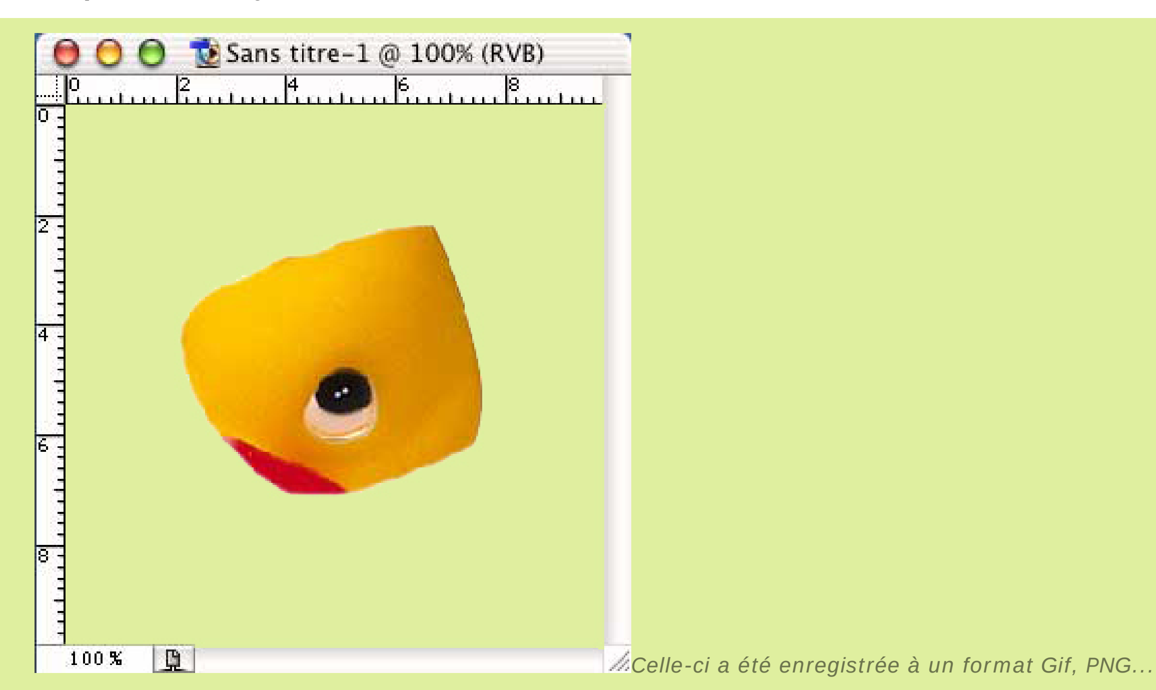
Optimisé : Photoshop crée un fichier de taille légèrement plus petite que l'originale.

Progressif : l'image s'affichera progressivement dans le navigateur (sauf anciens navigateurs).

***La Transparence** : Dans votre navigateur, cette fonction permet à une image de s'afficher sans aucun cadre. Faites glisser (par un clic maintient) une photo dans votre fenêtre de navigateur pour voir le résultat.



Dans notre navigateur, cette photo s'affiche avec un cadre car enregistrée dans un format ne gérant pas la transparence.



Celle-ci a été enregistrée à un format Gif, PNG...

Le Gif (Graphic Interchange Format) : Format de fichier en 256 couleurs maximales. C'est un format de fichier qui gère la transparence*. C'est un format utilisé pour des images contenant des dessins, du texte, des logos.

Le PNG (Portable Network Graphics): Format de fichier en million de couleurs avec transparence à 256 niveaux possible. C'est un format qui génère des fichiers de taille plus importante que le JPEG. C'est le format natif du logiciel Macromedia FireWorks.

Le PDF (PostScript Printer Description): peut représenter des données Bitmap, Vectorielles et peut également contenir des liens Internet. C'est le fichier natif du logiciel Adobe Acrobat. Ce format est de plus en plus souvent rencontré en PAO.

Le PSD pour travailler une image dans Photoshop, ce format permet de conserver les calques crées au fur et à mesure du travail. C'est le format natif du logiciel Photoshop.

retour au début de la page

VIII. Le texte

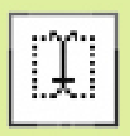
- Création et sélection
- Mise en forme (caractères et paragraphes)
- Déformation et effet de texte
- Pixellisation

LA CRÉATION

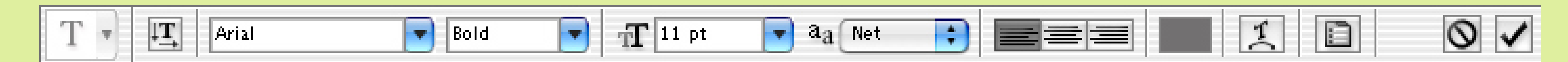
Il vous est possible manipuler et de déformer du texte placer sur une image. Tout texte créé est automatiquement placé sur un nouveau calque. Pour placer du texte sur une image, vous devez sélectionner cet outil texte placé dans la barre d'outil :



1. Sélectionnez votre outil texte dans la barre d'outils. Placez-vous sur votre plan de travail ; Vous verrez s'afficher votre curseur sous forme d'une barre.
2. Effectuez un clic sur votre document. Ce clic représentera l'endroit où débutera votre texte.
3. Commencer à taper un texte sur votre clavier.


Curseur de l'outil texte

Dans la barre d'option des outils, vous devrez déterminer un certain nombre de paramètres de texte :



L'**orientation** du texte peut être soit horizontale soit verticale. Vous pouvez la changer en cliquant sur le second bouton apparaissant avec des flèches.



1. Sélectionnez votre outil texte dans la barre d'outils. Placez-vous sur votre plan de travail ; Vous verrez s'afficher votre curseur sous forme d'une barre.
2. Effectuez un clic sur votre document.
3. Cliquez sur le bouton d'orientation de la barre d'option de l'outil texte. Votre barre doit s'être orientée à la verticale.
4. Tapez votre texte.



Sélection d'un texte

À tout moment il vous sera possible de modifier vos attributs de texte en sélectionnant celui que vous aurez tapé.

1. Tapez un texte.
2. Avec votre outil texte, placez vous devant la première lettre ou mot.
3. Effectuez un clic maintient puis balayez votre texte sur sa longueur. Il doit apparaître sur fond noir ; Cette surbrillance vous indique les lettres et mots actuellement sélectionnés.



Ici, les trois premières lettres ont été sélectionnées.

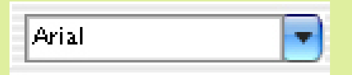
Une fois que vous avez choisi l'orientation, vous pourrez modifier votre texte en le sélectionnant puis en cliquant sur le second bouton de la barre d'option.

LA MISE EN FORME DU TEXTE

La barre d'option de l'outil texte

Police

Dans la barre d'option des outils, vous devrez déterminer quelle **police de caractère,** vous allez utiliser. Faites un clic sur l'encoche placée à droite du nom de la police (actuellement Arial). Une liste des polices présente dans votre ordinateur se déroule. Descendez le long de la liste et relâchez votre souris sur la police désirée.



Le choix d'une police de caractère est primordial. Il vous faudra toujours utiliser une police en adéquation avec le message que vous souhaitez faire passer :

Dans ces exemples, on voit bien que la police utilisée n'est pas du tout en adéquation avec l'idée que le texte véhicule…

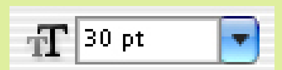


Attributs de caractères

Le second menu déroulant dans la barre d'option des outils, concerne les attributs de caractère :

- Le romain (regular).
- L'italique.
- Le gras (bold, black).
- L'italique gras.

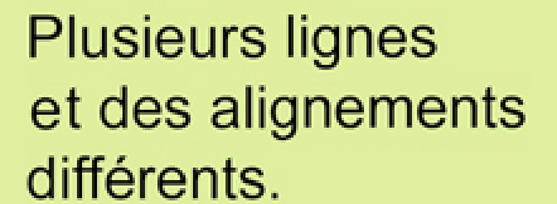
Le **corps** des caractères soit leur hauteur totale.



Le **lissage** des caractères qui permet d'éviter l'effet crénelé (escalier) produit par le Bitmap.



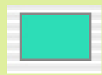
L'**alignement** des caractères à gauche, centré ou à droite :



Plusieurs lignes
et des alignements
différents.

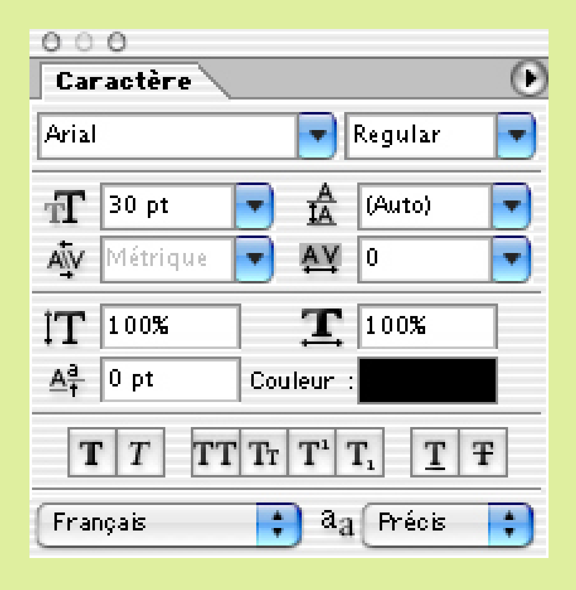
Plusieurs lignes
et des alignements
différents.

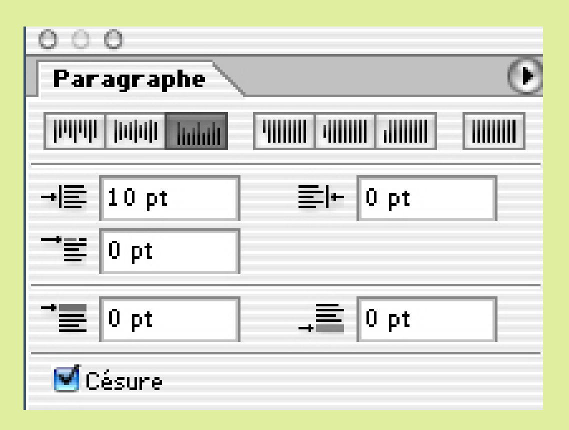
La **couleur du texte** que vous allez taper. Cette case vous renvoie à la fenêtre du sélecteur de couleur.



Présentation des palettes caractères et paragraphe

Pour les faire apparaître en allant dans le menu Fenêtre / Caractère et Paragraphe.





Dans la palette des caractères (de haut en bas et de gauche à droite) :

- Nom de la **police** (arial), style (graisse, italique).
- **Taille** des caractères en point, interlignage (mesure espace entre les lignes de texte).
- **Approche de paire** ou Crénage (espace entre deux caractères), Approche de groupe (espace entre plusieurs caractères).
- **Échelle verticale** des caractères, **échelle horizontale** (attention à ne pas déformer vos polices).
- **Décalage** sur la ligne de base. La ligne de base est une ligne « imaginaire » sur laquelle vient s'écrire le texte. L'écriture sur la ligne de base peut être relevée ou abaissée. Couleur de texte.
- **Faux gras/faux italique**, majuscule, petite majuscule, exposant, et indice, souligné, barré.
- Choix de la **langue pour le dictionnaire**, lissage du texte.

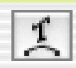
Dans la palette de paragraphe :

- **Alignement** à gauche, centré, à droite. Justification du texte (mesure de largeur d'un texte) avec la dernière ligne à gauche, au centre, à droite. Justifier partout.
- **Retrait** de la marge de gauche et marge de droite.
- **Retrait** de la première ligne de texte.
- **Ajout d'espace** avant le paragraphe et après le paragraphe.
- **Césure** automatique (coupure des mots et phrase en fin de ligne).

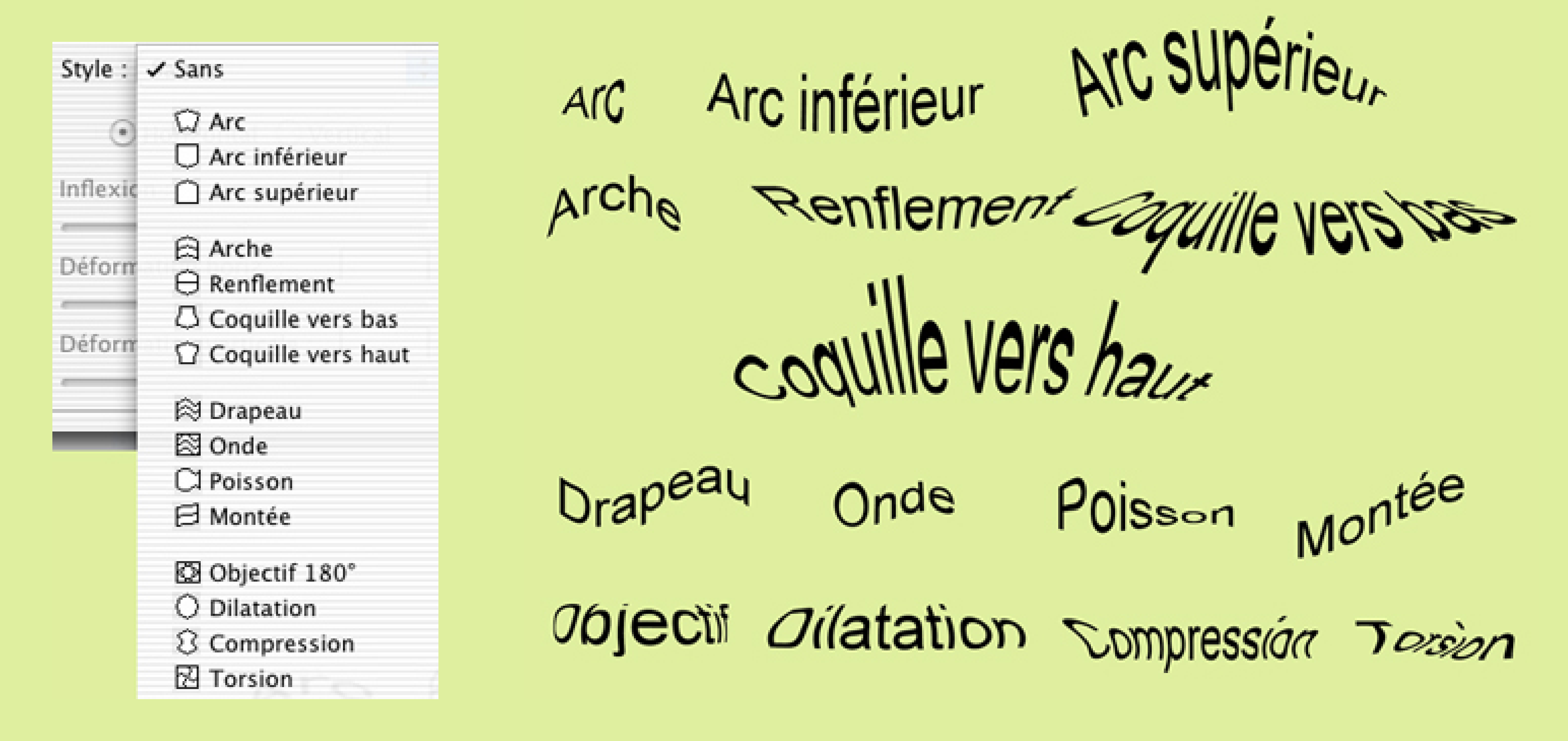
EFFETS APPLICABLES AUX TEXTES

Il vous sera possible d'appliquer des déformations à vos textes.

1. Créez un texte.
2. Dans la barre d'option des outils, cliquez sur le bouton T :



3. Une fenêtre de modification apparaît.
4. Effectuez un clic dans le menu local déroulant Style. Une liste d'effets apparaît.
5. Descendez le long de la liste et faites un clic sur un des effets proposés :



Chaque effet est unique et vous ne pouvez pas les combiner. Cependant, vous avez la possibilité de créer plusieurs textes qui auront chacun un effet spécifique.

Le bouton qui suit celui de déformation dans la permet d'**afficher** la palette de **caractère** et **paragraphe.**

PIXELLISATION DU TEXTE

Pour pouvoir créer un texte en respectant une perspective ou éventuellement lui appliquer des effets du menu Filtre, vous devrez pixelliser votre texte.

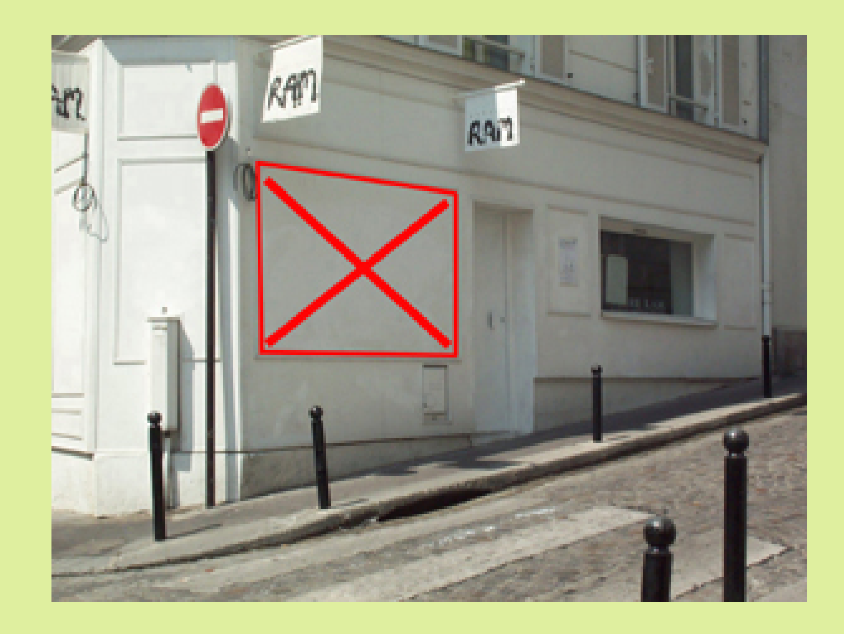
1. Tapez un texte. Si vous regardez bien, vous pouvez voir que pour le moment votre menu Filtre est grisé. Photoshop vous indique qu'il n'est pas encore accessible. Les commandes du menu Édition / Transformation /Torsion ou Perspective ne sont pas non plus

accessibles.

2. Pour pouvoir les utiliser, vérifiez que votre calque texte est bien sélectionné.
3. Allez dans le menu Calque / Pixellisation / Texte. À partir de maintenant vos commandes ne sont plus grisées. Vous pouvez appliquer des effets du menu filtre (ici, le flou gaussien du menu Atténuation).



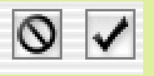
Dans l'exemple suivant, nous avons décidé de placer un texte dans un emplacement ayant une perspective à respecter. Nous allons donc devoir taper ce texte, puis lui effectuer une transformation (Torsion).



1. Tapez un texte.
2. Allez dans le menu Calque / Pixellisation / Texte.
3. Allez dans le menu Édition / Transformation / Torsion. Un cadre de déformation apparaît autour de votre texte. Il va nous falloir chercher à retrouver l'effet de perspective de la rue.



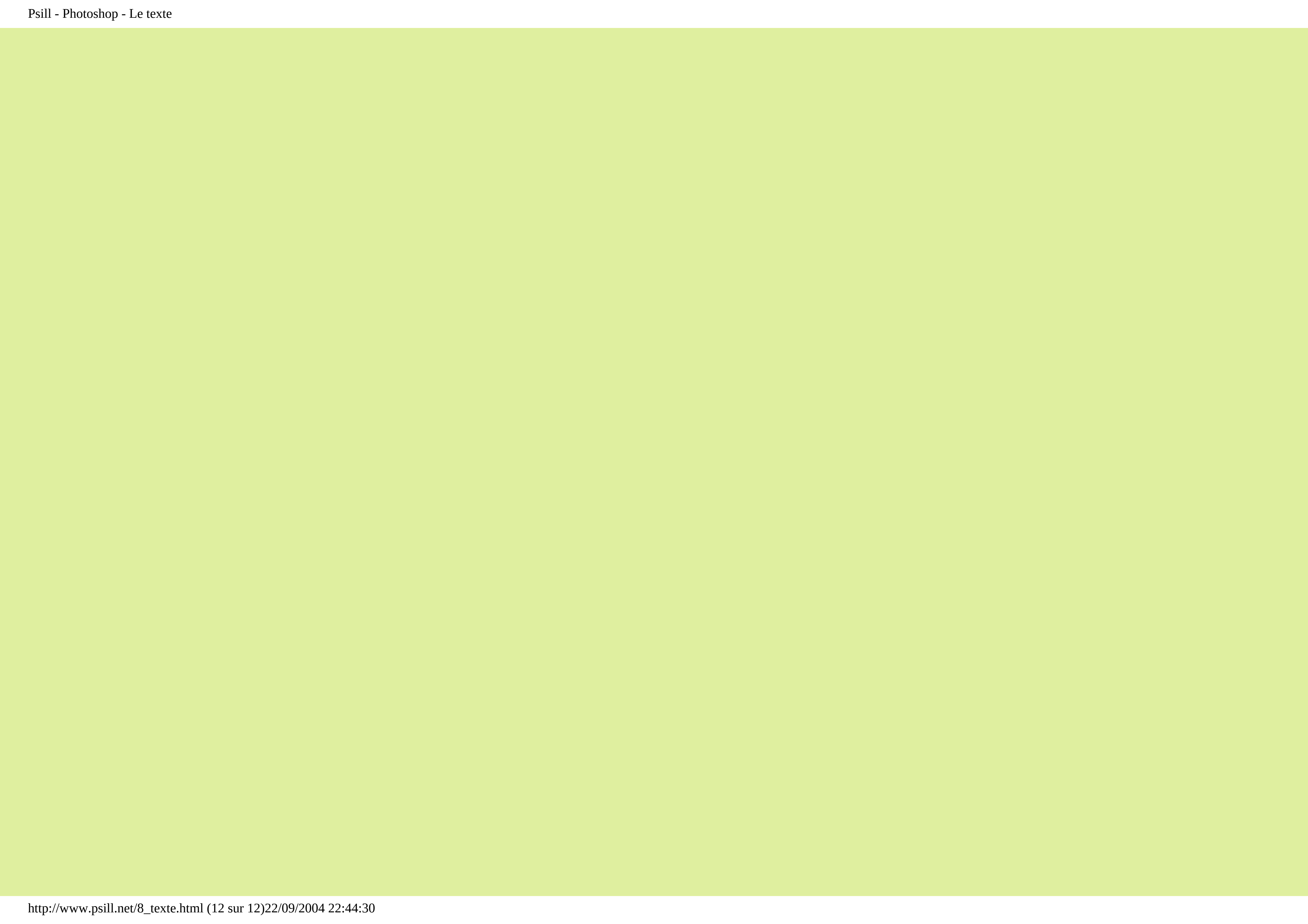
4. Effectuez des clics maintient sur les différentes poignées qui apparaissent autour de votre cadre. Vous pouvez les remonter, les descendre, les emmener à droite et à gauche. Essayer de faire en sorte que ces poignées suivent la perspective du cadre :
5. Cliquez sur l'encoche en haut de la barre d'option des outils pour accepter la déformation ou appuyez sur la touche retour de votre clavier. Si vous refusez la modification, appuyez sur le bouton représentant un cercle barré.

 Refuser la modification Accepter la modification



Le texte placé puis une déformation appliquée.

retour au début de la page



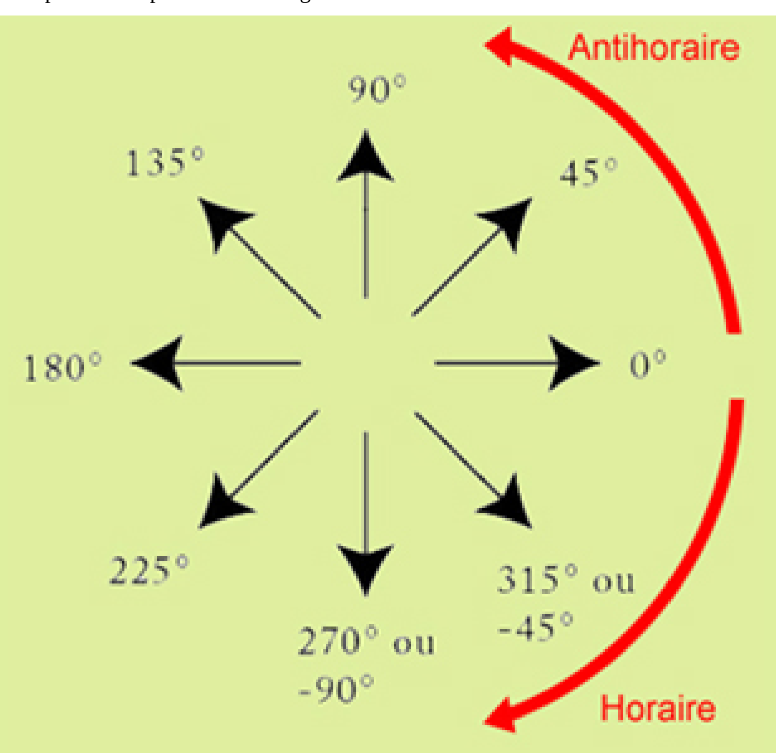
III. Manipulation des images

LA ROTATION DES IMAGES

Si vous avez scanné une photo, il vous est probablement déjà arrivé de voir votre image avec la tête retournée ou tout simplement inclinée. La rotation va nous permettre de faire pivoter l'image afin de la retourner ou tout simplement de la redresser suivant un **angle** particulier.

Les angles de rotations se choisissent suivant un axe déterminé en degrés. Vous devrez choisir entre une rotation dans le sens des aiguilles d'une montre (**rotation horaire**) et une rotation dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (**antihoraire**).

Dans le sens horaire, les valeurs peuvent être négatives (-45°) ou positives (315°), mais elles sont identiques.





Dans notre exemple, nous allons faire en sorte que l'abeille pivote. Il faudra donc effectuer une rotation de l'image suivant un angle de 90° sens horaire.

Allez dans le menu **Image / Rotation de la zone de travail** :

180°
90° horaire
90° antihoraire
Paramétrée...

Symétrie horizontale de la zone de travail
Symétrie verticale de la zone de travail

Vous pouvez choisir entre 3 valeurs prédéfinies exprimées en degrés. Pour en choisir une, relâchez votre souris sur l'une de ces trois :

180° : demi-tour total de la photo (**a**).
90° horaire : quart de tour dans le sens des aiguilles d'une montre (**b**).
90° anti-horaire : quart de tour dans le sens inverse d'une aiguille d'une montre (**c**).


image de base

(a) **(b)** **(c)**

Paramétrée : Dans cette fenêtre de paramétrage, vous pouvez entrer dans la case "angle" une valeur en degré.

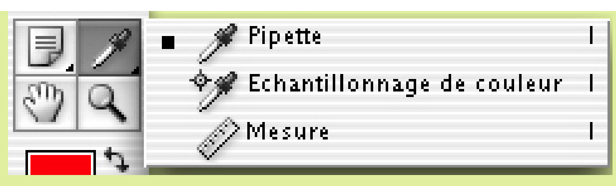


INCLINAISON D'UNE IMAGE

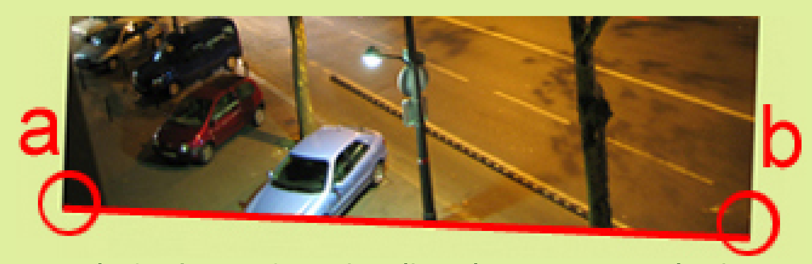
La précédente fenêtre de paramétrage couplée à l'outil **mesure**, permet de redresser des images légèrement inclinées. Imaginons que votre image doive être redressée, mais que vous ne connaissiez pas l'angle exact. Il va vous falloir commencer par connaître l'angle d'inclinaison de votre image puis la rétablir.



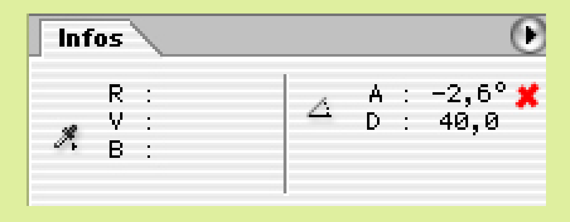
1. Ouvrez une photo inclinée. Si vous n'en avez pas, effectuer une rotation de quelques degrés à une photo.
2. Allez dans le menu Fenêtre et affichez votre palette d'Infos. C'est elle qui nous indiquera l'angle actuel de l'image.
3. Dans votre barre d'outil, sélectionnez votre outil Mesure. S'il n'est pas affiché, faites un clic maintient sur l'outil pipette (raccourci I). Vous allez voir s'afficher un outil ayant une règle. Il s'agit de votre outil mesure.



1. Avec cet outil mesure, placez-vous sur une des extrémités de votre image (a). Vous devez voir votre curseur changé en une croix ayant une règle.
2. Effectuez un clic maintient et allez jusqu'à l'autre extrémité de votre photo. Vous devez voir un trait noir vous suivre. Une fois atteint le bord, relâchez votre souris.

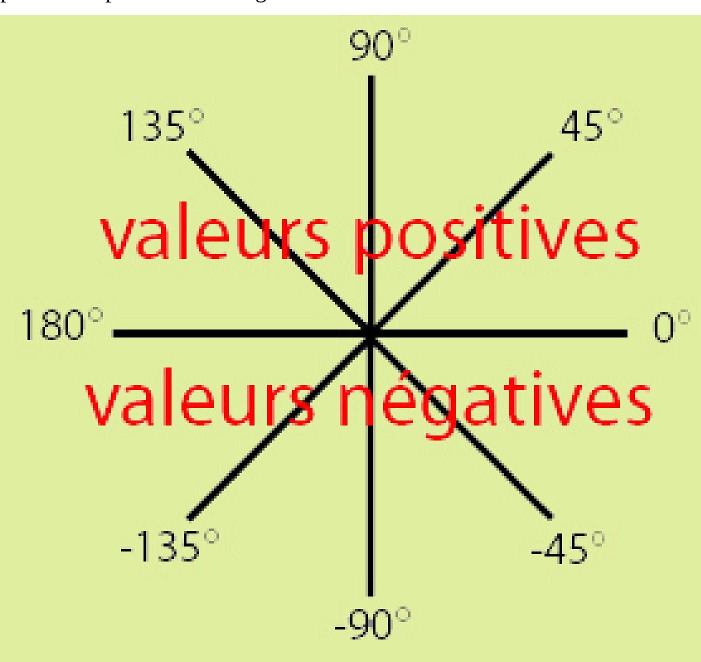


3. Dans la fenêtre Infos, visualisez la case marquée d'un A. Il s'agit de la mesure d'angle que vous venez de tracer avec votre outil mesure. Vous pouvez également voir cette mesure A, dans la barre d'options (horizontale) des outils, située en haut de la fenêtre de document.



4. Cette valeur d'angle vous permet de redresser votre photo. Dans notre exemple, vous savons à présent que notre image penche de -2,6°. Nous allons donc devoir la redresser de +2,6° antihoraire.
5. Il vous suffit à présent d'aller dans le menu Image / Rotation de la zone de travail / Paramétrée puis d'entrer votre valeur dans la case "angle" de la fenêtre.

La valeur d'angle de l'outil mesure commence à 0° et fini a 180° dans le sens antihoraire et commence à 0° et fini à -180° horaire:

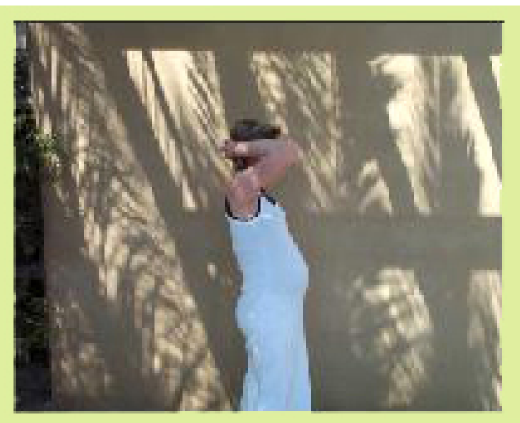


Le trait de mesure d'angle disparaîtra une fois un autre outil sélectionné.

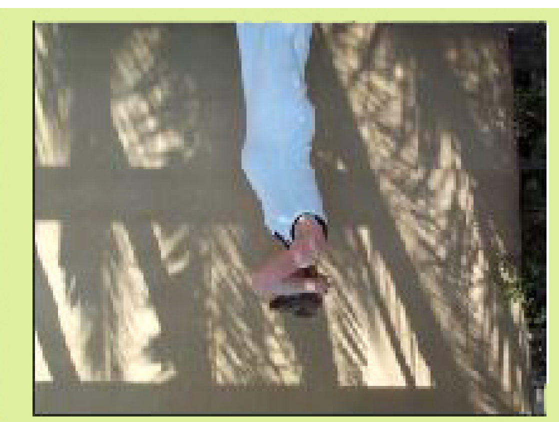
LA SYMÉTRIE

Elle permet d'**orienter** une photo vers la droite, la gauche, le haut ou le bas afin d'appuyer un texte ou de mettre en valeur une partie plus importante d'une image. Il s'agit d'un effet de miroir appliqué à une image et non d'une rotation.

1. Ouvrez une image ayant par exemple un personnage.
2. Allez dans le menu **Image / Rotation de la zone de travail / Symétrie Horizontale** (gauche ou droite) et Verticale (haut et bas). Vous pouvez également combiner les deux.


Image de départ


Symétrie Horizontale


Symétrie Verticale...

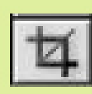
Attention aux textes dans le cas des symétries !!!

LE RECADRAGE

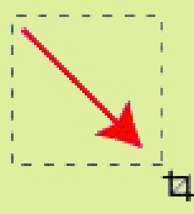
Parfois dans une image, il n’est pas nécessaire de tout garder. Ici, nous ne souhaitons garder que le moulin.



Nous allons donc redécouper une zone d'image grâce à l'outil recadrage :

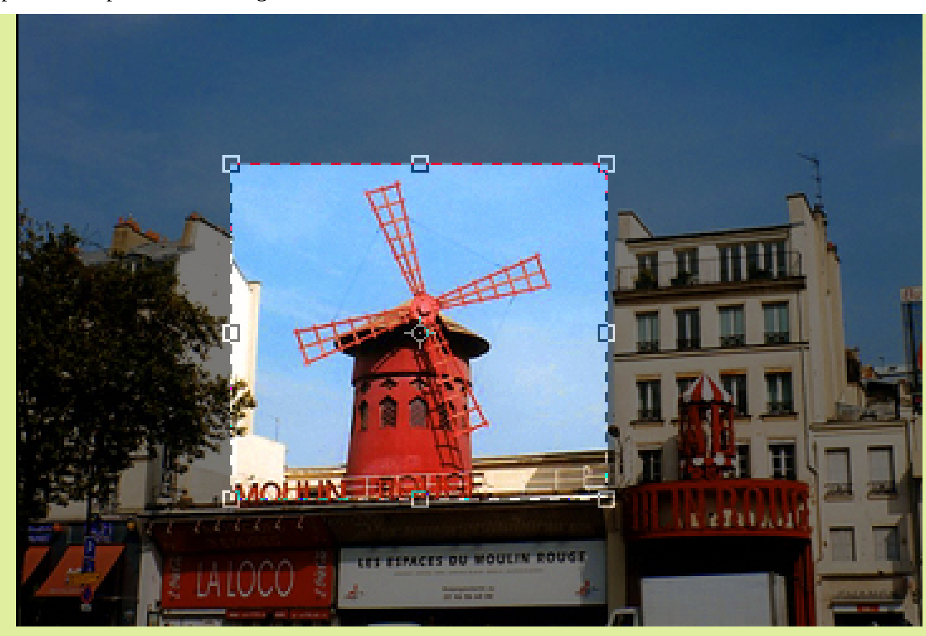


1. Sélectionnez l'outil recadrage.
2. Il vous faut définir un rectangle que représentera la zone de recadrage ; Faites un clic maintient et glissez votre souris en diagonale le long de la partie de l'image à conserver. Un rectangle en pointillés apparaît :



3. Relâcher la souris.
4. La partie à conserver apparaît dans ce cadre de recadrage ayant des 8 poignées. Le reste de votre image est par défaut plus sombre que l'intérieur de votre cadre. Cela vous permet de mieux visualiser la zone à recadrer.
   Si vous souhaitez modifier la zone sombre et éventuellement la masquer totalement, allez dans la barre d'option des outils (barre horizontale située en haut de la fenêtre de document) et déplacez le curseur de la case "Opacité". Plus vous augmenterez l'opacité, plus le reste de votre image va se noircir.
5. Les poignées centrales permettent de modifier la largeur ou hauteur de votre cadre. Les poignées latérales permettent de redimensionner le cadre en hauteur et largeur directement.





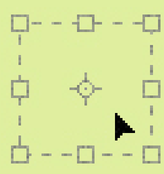
6. Appuyer sur la touche Retour pour accepter ce recadrage ou Escape pour annuler.
   Vous retrouvez dans la barre d'options des outils, deux boutons qui effectuent les mêmes commandes. Le cercle barré vous permet de refuser le recadrage et l'encoche l'accepte.



Modifier la position du cadre de recadrage

Pour modifier la position du cadre de sélection de recadrage, placez votre souris sur le cadre. Le curseur se change en une flèche noire.



Effectuez un clic-maintient dans le cadre et déplacez celui-ci à l'endroit souhaité. Relâchez votre souris une fois le cadre placé.

Redimensionner le cadre de recadrage

Le cadre de sélection du recadrage n'est pas exactement aux bonnes dimensions ? Vous pouvez modifier sa taille grâce aux poignées de sélection qui apparaissent autour du cadre.

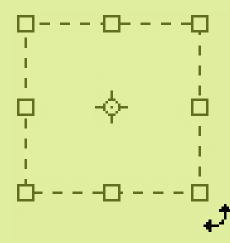
- Les poignées centrales permettent de modifier la cadre horizontalement ou verticalement.
- Les poignées latérales redéfinissent le cadre en diagonale hauteur et largeur.



Rotation du cadre de recadrage

Vous pouvez effectuer une **rotation** du cadre. Cette rotation s'effectuera autour de l'**axe de rotation (le petit cercle)** situé au centre de votre cadre.

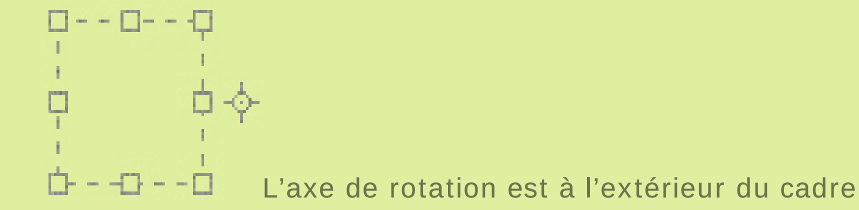
1. Créez un cadre de recadrage.
2. Placez-vous à l'extérieur du cadre près d'une poignée latérale ; le curseur se modifie en deux flèches arquées.



3. Faites un clic-maintient et effectuez un mouvement de rotation soit vers le haut, soit vers le bas. Le cadre suivra votre mouvement.
4. Tapez Retour pour accepter ou Escape pour Annuler.

Modification de l'axe de rotation

Vous pouvez modifier l'emplacement de l'axe de rotation (en pointant sur cet axe, le curseur se modifie en faisant apparaître une flèche munie d'un cercle). Faites-y un clic maintient et déplacez votre souris vers un autre endroit.



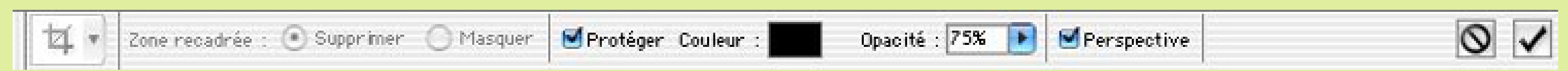
Rappelez-vous que cet axe peut être placé à l'extérieur du cadre de recadrage !

Modifier la perspective d'une image grâce au cadre de recadrage

Vous pouvez recadrer une zone d'image tout en modifiant sa perspective. Ici, nous souhaitons faire en sorte de ne garder que la fenêtre puis nous allons modifier sa perspective de façon à la rendre plus droite.



Après avoir sélectionné votre outil de recadrage, vous devez **cocher "Perspective"** dans la barre d'option des outils.



1. Définissez le cadre de recadrage. Comme vous avez coché l'option perspective, vous allez vous rendre compte que les poignées latérales sont chacune complètement indépendantes. Vous pouvez les placer où bon vous semble.
2. Pour les sélectionner, effectuez-y un clic-maintient et déplacer **les en suivant le contour de la zone à conserver** (**ici, notre fenêtre**).



3. Cliquez sur retour pour accepter le recadrage ou sur Escape pour le refuser. La fenêtre a été redressée et l'image recadrée.

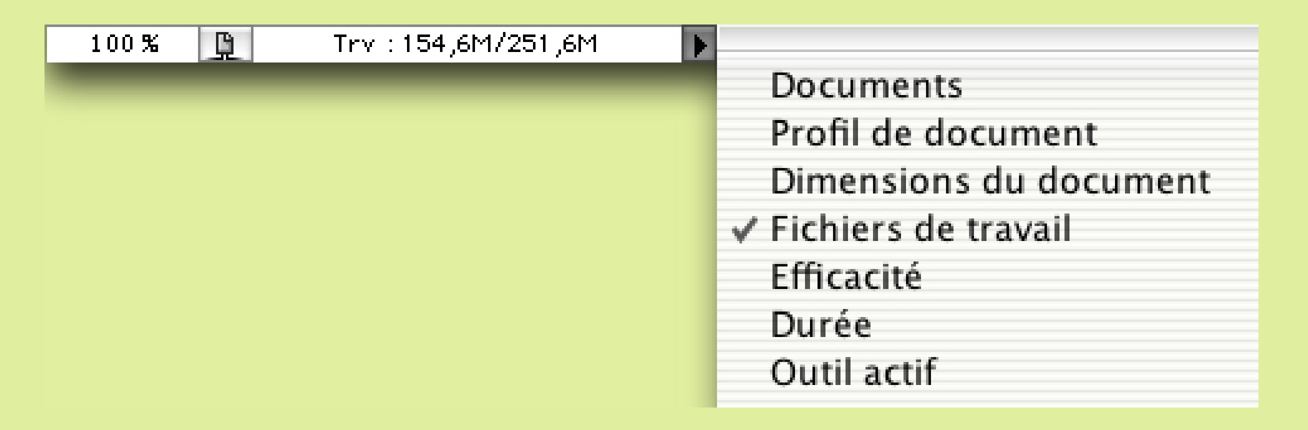


N'oubliez pas de **décocher** "perspective" dans la barre d’option des outils si vous souhaitez utiliser le cadre sans changer la perspective de l’image.

REDIMENSIONNEMENT D'UNE IMAGE

Pour connaître les dimensions exactes d'une image, aller dans **la barre d'état** (barre horizontale située en bas de la fenêtre de document). Pour le moment, vous devez voir une **zone de texte** (ici Trv:.....). Cette zone de texte donne des informations concernant le document actuellement ouvert.
Cliquez sur l'encoche noire. Un menu local déroulant apparaît. C'est dans ce menu local déroulant que vous choisissez les informations affichées dans la zone de texte.

Relâchez votre souris sur "Dimensions du document".



Redimensionner une photo manuellement (transformation manuelle)

1. Sélectionnez toute votre image en allant dans le menu **Sélection / Tout sélectionner** ou en tapant **A** (Ctrl A) sur votre clavier. Des pointillés apparaissent autour de votre zone de travail. Ils vous indiquent que votre image est entièrement sélectionnée.
2. Allez dans le menu Édition / Transformation manuelle ou tapez T (Ctrl T) sur votre clavier. Un cadre ayant des poignées apparaît autour de votre zone de travail. Les poignées centrales pour redimensionner en hauteur ou en largeur, latérales pour redimensionner la totalité de l'image.
3. Effectuez un clic-maintient sur une des poignées latérales, puis allez vers l'intérieur de votre image. Celle-ci doit se rétrécir en déplaçant votre souris.
   Si vous souhaitez conserver des proportions exactes lors du redimensionnement, appuyez d'abord sur la touche Shift de votre clavier puis déplacez les poignées latérales.
4. Validez votre modification en appuyant sur la touche Entrée ou refusez la transformation en appuyant sur la touche Escape. (Respectivement dans la barre d'option des outils l'encoche ou le cercle barré)

Modifier la taille d'un document

Si vous souhaitez agrandir ou réduire la taille d'une image de façon **précise**, allez dans le menu **Image/Taille de l'image.** Une fenêtre va

s'afficher.

Taille du document :

Largeur : 1,45 cm

Hauteur : 1,26 cm

Résolution : 360 pixels/pouce

Vous devez spécifier une nouvelle taille à votre document.
Dans la partie taille du document, sont spécifiées la largeur et la hauteur du document et la résolution choisie.
L'option **"Conserver les proportions"** vous permettra de garder un rapport Hauteur/Largeur qui sera recalculé l'un par rapport à l'autre automatiquement. Si vous ne souhaitez modifier que l'un des deux, décochez cette case.

Une image peut être redimensionnée à la hausse, mais vous devrez garder en mémoire qu'un **pourcentage d'agrandissement de 20 % sera un maximum** de sa taille d'origine. Au-delà, vous perdriez en qualité et netteté et un effet de pixellisation sera alors visible.
Il vaut mieux rescanner une photo et augmenter sa résolution pour garder une image de qualité.

TAILLE DE LA ZONE DE TRAVAIL

Vous ne devez pas confondre la taille du document et la taille de la zone de travail.

- La fonction **Taille de l'image du menu Image** vous **donne des informations** sur la dimension des pixels, la taille du fichier et la résolution de votre image et vous permet de modifier ces paramètres.

- La fonction **Taille de la zone de travail** permet de **rajouter ou de supprimer de l'espace à une image**.

Cette fonction est très utile si l'on souhaite rajouter de l'espace à d'une image.

Ajouter de la matière autour d'une image

1. Ouvrez une image et appuyez sur la touche D de votre clavier. Cela a pour effet de retrouver les couleurs par défaut: noir pour le

premier-plan* et blanc pour l'arrière-plan*. La matière qui sera rajoutée à votre photo sera de la couleur d'arrière-plan, donc blanche.

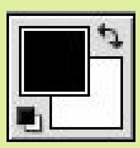
2. Allez dans le menu **Image / Taille de la zone de travail**. Une fenêtre va s'afficher. Elle vous indique la taille actuelle de votre document et dans la partie du bas, les valeurs à fournir pour agrandir votre espace autour de la photo.



3. L'emplacement actuel de votre image est représenté dans cette fenêtre par le carré gris. Les flèches montrent l'endroit vers lequel sera placée la matière.
4. Donnez de nouvelles valeurs de largeur ou/et hauteur à votre photo.
5. Cliquez sur OK.

Si vous souhaitez apporter de la matière à droite de l'image, placez votre photo à gauche en cliquant dans les cases. Par défaut, une image se trouve en centre et Photoshop vous propose de rajouter de la matière autour de votre photo.
Les valeurs à l'ouverture correspondent à la taille actuelle de votre fichier. Modifier la taille de la zone de travail en largeur et en hauteur sinon aucun changement n'aura lieu.
Une valeur négative retire de l'espace de travail. (Voir Recadrage de l'image).

* **Premier Plan / Arrière-Plan** : La couleur de premier plan est utilisée pour peindre et **remplir des sélections**. La couleur d'arrière-plan représente la couleur de **fond de votre image** et vous permet de remplir des zones effacées d'une image. Elles apparaissent toutes les deux dans la barre des outils ; le premier plan en haut à gauche (en noir) et l'arrière-plan en bas à droite (blanc).



Pour modifier ces couleurs, cliquer sur une des deux cases. La fenêtre de sélecteur de couleur apparaît. Faites votre choix puis appuyez sur ok.

Pour rétablir le noir et blanc d'origine, tapez la lettre D ou cliquez sur la petite case en bas à gauche. Pour inverser ces couleurs, cliquez sur la petite flèche arquée située au dessus des deux cases de couleurs.

retour au début de la page

IX. Les formes et motifs (lettre U)

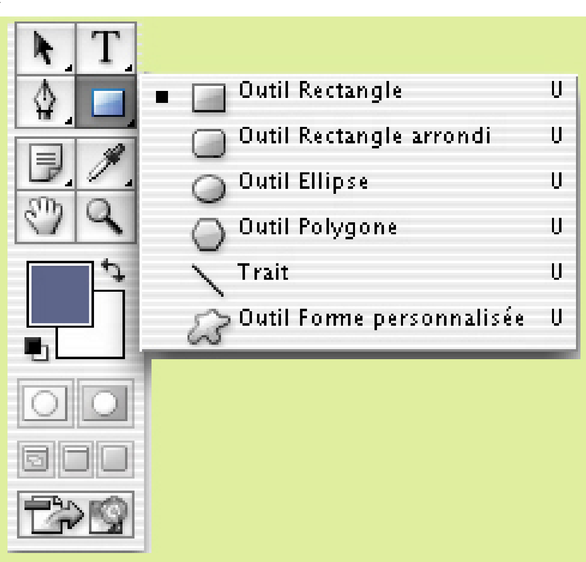
- Création des rectangles, carrés, ellipses, polygone, étoiles, traits, flèches
- Les formes de la bibliothèque
- Les styles de formes
- Création de formes personnalisées
- Création de motifs

CRÉATION DE FORMES SIMPLES

Les formes de bases permettent de créer des rectangles, ellipses, polygones, étoiles, traits ou des formes personnelles que vous intégrez à vos images.

Tracer un rectangle

1. Commencez par créer un nouveau document.
2. Dans votre barre d'outil, sélectionnez votre outil de dessin rectangulaire (lettre U) :





3. Dans la barre d'option du rectangle (en haut sous votre barre des menus), cliquez sur la case de sélection de couleur (ici la case rouge). Un simple clic dessus vous dirigera vers la fenêtre du sélecteur de couleur. Choisissez votre teinte et faites OK.

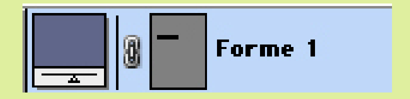


4. Faites un clic maintient et descendez en diagonale comme si vous traciez un cadre de sélection. Vous devez avoir créé un rectangle ayant la couleur préalablement choisie.



5. Relâchez votre souris une fois votre forme tracée.

Dans votre palette de calque, vous devez visualiser le calque d'arrière-plan et au-dessus un nouveau calque comportant deux vignettes vous indiquant la couleur et la forme (vectorielle).



Si vous décidez de créer une nouvelle forme ayant une couleur différente, replacez-vous d'abord sur le calque de fond. Si vous changez votre couleur sans avoir changé de calque, c'est votre rectangle précédent qui verra sa teinte modifiée.

Vous pouvez également cliquer sur l'icône de changement de propriétés de calque en haut dans la barre d'option :



Une fois cliquée sur cette icône, changez de couleur puis retracez une nouvelle forme.

Tracé d'un carré avec l'outil rectangle (touche ALT)

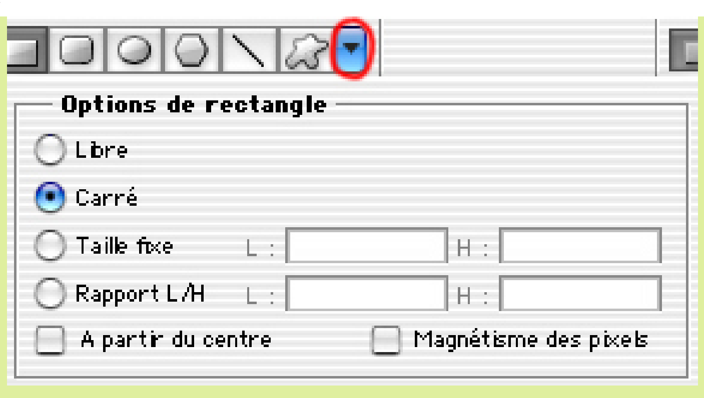
Vous pouvez contraindre votre outil rectangle à tracer un carré en utilisant une touche pendant le tracé du rectangle.

1. Sélectionnez votre outil rectangle.
2. Appuyez sur la touche Shift de votre clavier.
3. Tout en maintenant la touche appuyée, tracez votre rectangle. Vous allez avoir l'impression que votre curseur est « bloqué ». C'est que la contrainte s'applique de façon à obtenir un carré de largeur et hauteur identique.

Contrainte du rectangle vers carré (Option)

Vous pouvez contraindre votre outil rectangle à tracer un carré en utilisant la barre d'options du rectangle.

1. Sélectionnez votre outil rectangle.
2. Regardez dans la barre d'option du rectangle. Vous devez voir une encoche bleue s'afficher. Faites un clic dessus. Une fenêtre locale apparaît :



3. Sélectionnez le bouton radio « Carré » et cliquez à nouveau sur l'encoche bleue pour fermer la fenêtre.
4. À partir de maintenant, tous les rectangles que vous tracerez deviendront carrés.

N'oubliez pas de décocher l'option par la suite pour retrouver votre outil rectangle simple.

Rectangle de taille fixe

Vous pouvez créer des rectangles qui auront une largeur et une hauteur déterminées à l'avance. C'est utile si vous souhaitez créer une suite de rectangles identiques. Cette fois-ci, vous n'utilisez pas la technique du tracé, mais vous utilisez le simple clic.



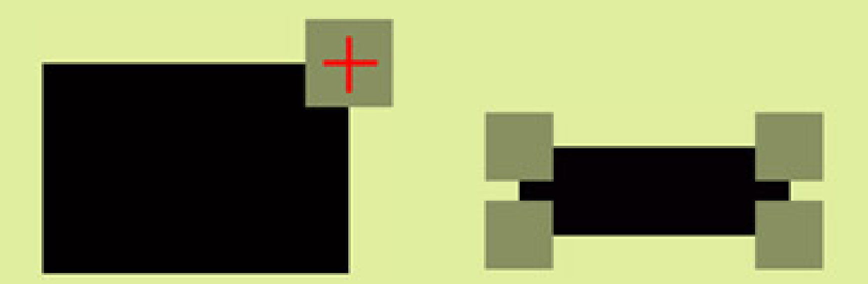
1. Sélectionnez votre outil rectangle.
2. Allez dans les options (encoche bleue) et choisissez le bouton « Taille fixe ».
3. Spécifiez une largeur et une hauteur à votre rectangle.



4. Refermer la fenêtre d'options en cliquant sur l'encoche bleue.
5. Faites à présent un simple clic sur votre document. Vous devez voir apparaître un rectangle ou carré ayant la largeur et la hauteur que vous avez spécifiée.
6. Pour placer un rectangle à un endroit précis ne faites pas un clic simple, mais faites un clic maintient et déplacez votre souris dans le document. Vous verrez votre rectangle vous suivre. Relâchez votre souris à l'endroit ou vous souhaitez placer votre rectangle.

Débuter un rectangle à partir de son centre (touche ALT)

Lorsque vous tracez des rectangles, par défaut ceux-ci débutent toujours à partir d'un de leurs côtés. Il est possible de commencer à tracer votre rectangle à partir de son centre.
Cette option peut s'avérer utile lorsque vous souhaitez faire en sorte que des carrés et/ou rectangles se placent à des endroits précis.
Dans notre exemple, nous souhaitons que quatre carrés soient placés aux angles d'un rectangle. Si nous n'utilisions pas cette option, le placement de nos carrés serait plus qu'aléatoire.

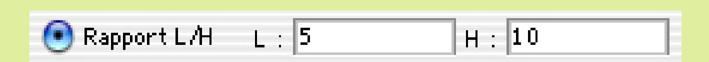


1. Tracez le rectangle dans votre document.
2. Placez votre souris sur un angle du rectangle.
3. Faites un clic maintient et descendez en diagonale. Votre carré débute pour le moment par un de ses côtés.
4. Sans relâcher votre souris, appuyez sur la touche ALT de votre clavier. Votre carré doit s'être rétabli et doit être à présent centré sur un des angles du rectangle.
5. Relâcher d'abord votre souris puis votre touche.

Tracer un rectangle de largeur et hauteur égales

Vous avez la possibilité de tracer des formes gardant des proportions exactes. Quelle que soit la taille de votre tracé, celui-ci conservera toujours un rapport hauteur largeur que vous fixez.

1. Sélectionnez votre outil rectangle.
2. Allez dans les options (encoche bleue) et choisissez le bouton « rapport L / H».
3. Spécifiez une largeur et une hauteur à votre rectangle.



4. Refermer la fenêtre d'options en cliquant sur l'encoche bleue.
5. Effectuez un clic maintient puis descendez en diagonale. Vous devez avoir l'impression que votre souris est bloquée. C'est normal car une contrainte est appliquée à votre rectangle. Celui-ci doit conserver les proportions que vous lui avez indiquées. Seule la taille de votre rectangle sera modifiée.

6. Relâchez votre souris une fois votre rectangle tracé.

TRACER UN RECTANGLE ARRONDI

Vous allez pouvoir tracer des rectangles dont vous allez modifier les rayons d'angles.

1. Sélectionner l'outil rectangle arrondi.



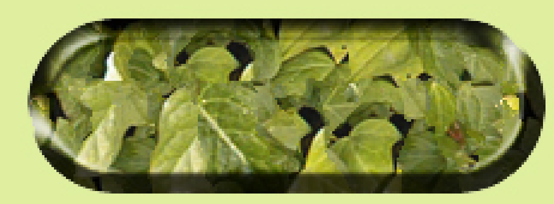
2. Dans la barre d'option, choisissez un rayon d'angle en pixels. Plus le rayon sera important, plus votre rectangle aura des angles arrondis.



3. Effectuez un clic maintient puis descendez en diagonale.
4. Relâchez votre souris une fois votre rectangle tracé.




Rayon fixé à 50 pixels



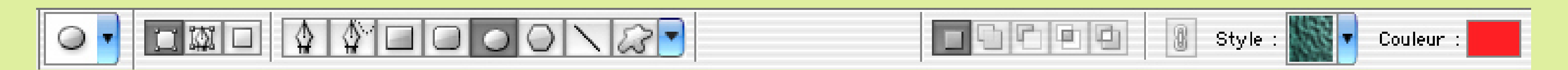
Rayon fixé à 150 pixels

TRACER UNE ELLIPSE

1. Commencez par créer un nouveau document.
2. Dans votre barre d'outil, sélectionnez votre outil de dessin ellipse (lettre U) :



3. Dans la barre d'option de l'ellipse (en haut sous votre barre des menus), cliquez sur la case de sélection de couleur (ici la case rouge). Un simple clic dessus vous dirigera vers la fenêtre du sélecteur de couleur. Choisissez votre teinte et faites OK.



4. Faites un clic maintient et descendez en diagonale. Vous devez avoir créé une ellipse ayant la couleur ou style préalablement choisis.

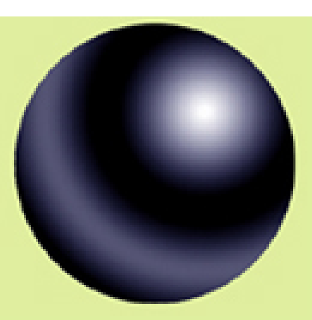


5. Relâchez votre souris une fois votre forme tracée.

Comme pour l'outil rectangle, vous avez la possibilité de contraindre votre ellipse à tracer un cercle, en passant par la touche Shift ou en passant par les options de l'ellipse dans la barre d'option :



La touche **Alt** vous permettra comme précédemment de tracer une ellipse en la débutant par son centre.



Comme les techniques de tracé sont les mêmes que pour l'outil rectangle, vous ne devrez pas avoir de difficultés à dessiner des cercles, des ellipses aux proportions fixes ou d'égales proportions.

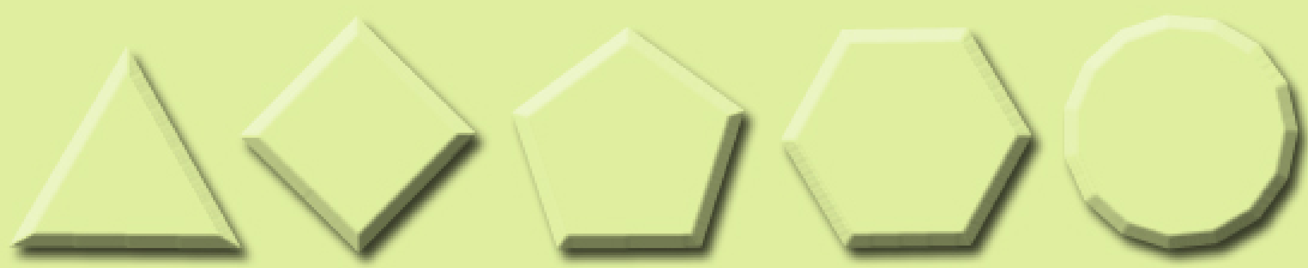
TRACER UN POLYGONE

Vous aurez grâce à cet outil, la possibilité de créer des triangles, losanges dans vos images.

1. Dans la barre d'outil, sélectionnez votre outil polygone :



2. Dans votre barre d'option, vous devez spécifier un nombre de côté à votre polygone :



Trois, quatre, cinq, six, et plus...

3. Effectuez un clic maintient puis descendez en diagonale. Si vous vous déplacez de façon circulaire autour de votre polygone, celui-ci va tourner autour d'un axe de rotation central.
4. Relâchez votre souris une fois la forme tracée et l'axe choisit.

Polygone ayant un rayon particulier

Si vous souhaitez créer un polygone ayant une taille particulière, vous devrez spécifier une valeur dans la case d'option du polygone.

1. Sélectionnez votre outil polygone.
2. Faites un clic sur l'encoche bleue de la barre d'option du polygone. Un menu local apparaît.



3. Dans la zone « rayon » donnez une valeur (ici en cm).
4. Refaites un clic sur l'encoche pour fermer le menu local.
5. Faites un clic maintient et déplacez-vous légèrement. Un polygone de la taille spécifiée s'affiche. Ne relâchez pas encore la souris. Si vous vous déplacez de façon circulaire autour de votre polygone, celui-ci va tourner autour d'un axe de rotation central.
6. Relâchez votre souris une fois l'axe choisit.

Pour retrouver un polygone libre, vous devez effacer toutes les informations de la case « rayon ».

Polygones aux angles arrondis

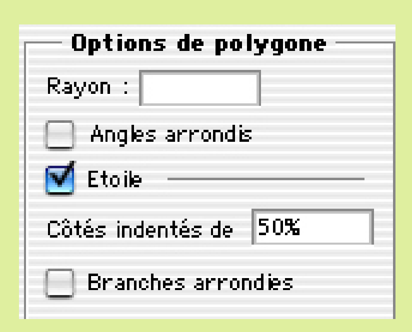
Vous pouvez faire en sorte que vos polygones soient tracés avec des angles arrondis. Dans la barre d'option de l'outil polygone, choisissez « **angles arrondis**» puis tracez votre forme.
Vous pouvez de plus combiner un polygone arrondi ayant un rayon que vous aurez spécifié au préalable.

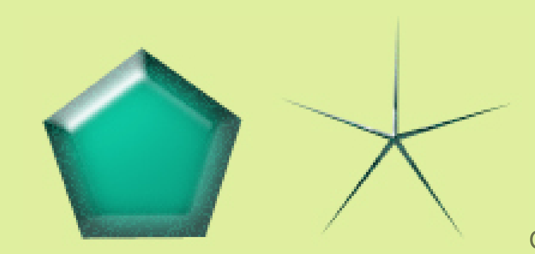




Polygone en forme d’étoile

Vous avez la possibilité de créer des étoiles via l’outil polygone. Vous devrez sélectionner votre outil polygone, et spécifier un nombre de branches dans votre barre d’option. Dans la zone « côtés indentés de » un pourcentage important vous permet de créer une étoile dont les branches seront aiguës et fines (à 99% vous aurez une sorte de flocon de neige écrasé) alors qu’un faible pourcentage vous créera une étoile plus épaisse.





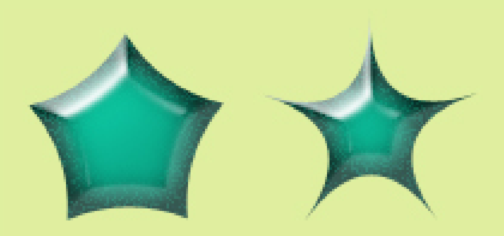
Côtés indentés à 01% et 95%

Pour tracer votre étoile, effectuez un clic maintient puis descendez en diagonale. Vous pouvez également pivoter autour de votre étoile pour choisir son axe. Relâchez votre souris une fois votre forme tracée.

Vous pouvez en plus combiner un polygone de type étoile ayant un rayon que vous aurez spécifié au préalable.

ÉTOILES AUX BRANCHES ARRONDIES

Dans la barre d’option de l’outil polygone étoile, vous pouvez demander que l’étoile soit tracée avec des angles arrondis entre les branches. Vous devez spécifier un pourcentage dans la zone « **côtés indentés de** ».



Côtés indentés à 30% et 99%

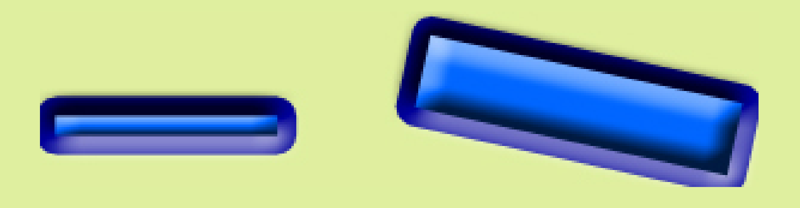
LE TRAIT

Vous avez la possibilité de tracer des traits et flèches d'épaisseur variable.

1. Vous devez dans votre palette d'outil sélectionner votre outil trait :



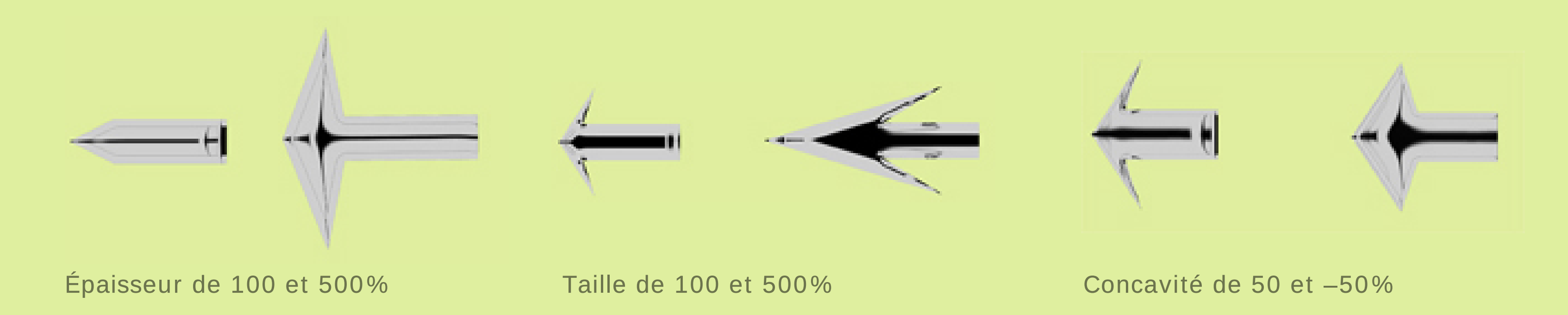
2. Dans la barre d'option, choisissez une valeur (mm/cm) dans la case épaisseur.
3. Effectuez un clic maintient puis descendez en diagonale.
4. Relâcher la souris une fois votre trait tracé.



Épaisseur de 1mm et 10mm

LES FLÈCHES

Vous pouvez faire en sorte que votre trait apparaisse avec des flèches à leurs bouts ou à leurs débuts. Pour cela, faites apparaître le menu local en cliquant sur l'encoche de la barre d'options et choisissez entre début ou fin.
Les attributs de flèche



Épaisseur de 100 et 500%   Taille de 100 et 500%   Concavité de 50 et –50%

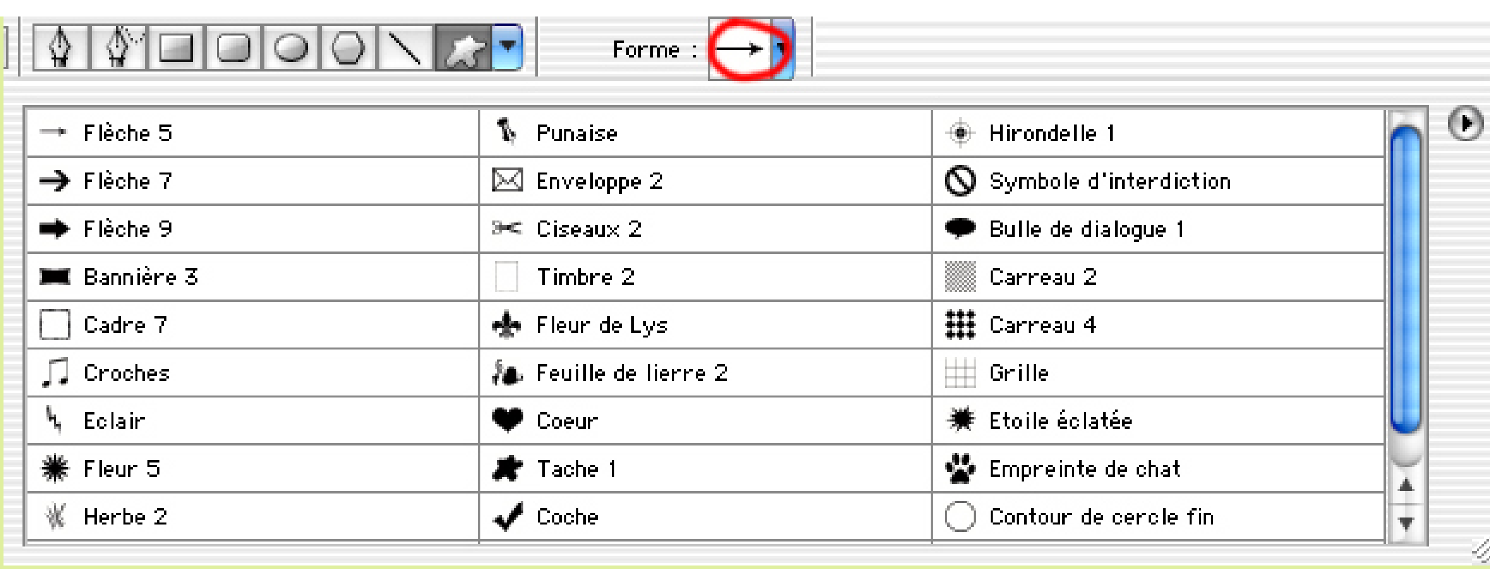
Vous devrez modifier les paramètres d'épaisseur de la flèche, sa taille, et si la flèche doit être creuse (concave) ou pas.

LES FORMES PERSONNALISÉES

Vous avez la possibilité d'utiliser des dessins prédéfinis qui sont classés dans des bibliothèques. Pour pouvoir utiliser ces graphiques, commencer par sélectionner votre outil de forme personnalisée :

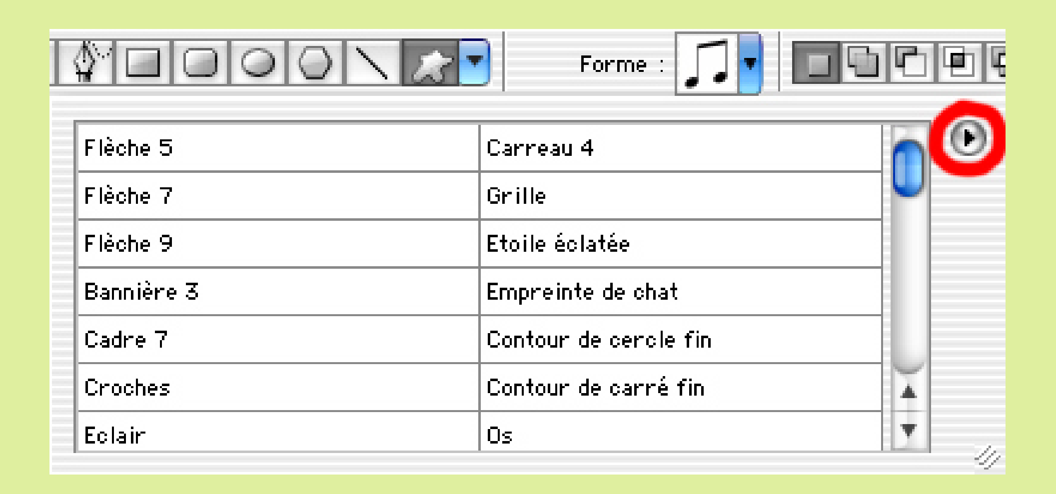


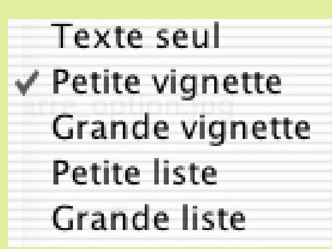
Dans la barre d'option des outils, vous devez voir apparaître une case qui se nomme "**forme**". Effectuez un clic sur l'encoche pour afficher la fenêtre locale :



Vous allez y découvrir une série de multiples dessins ou noms. Ce sont des formes prédéfinies que vous allez pouvoir utiliser.

Si vos vignettes s'affichent sous forme de noms, rentrez dans le menu local déroulant de la palette qui est située à droite. Vous devez être sur l'option **texte seul** ; choisissez l'option vignette qui vous fera apparaître les petites icônes:



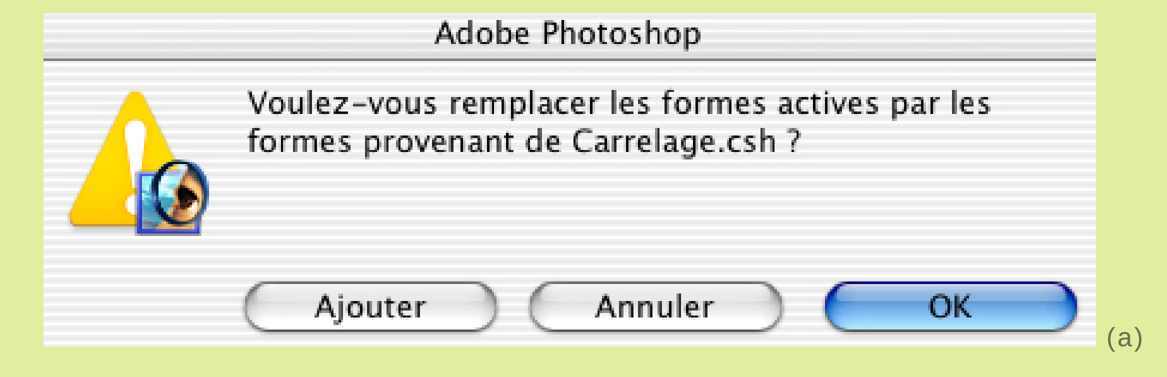


Pour choisir une forme personnalisée, vous devez cliquer sur l'une des vignettes et refermer la fenêtre par un clic sur l'encoche de la case forme. Ensuite, allez sur votre document, effectuez un clic maintient et descendez en diagonale. La forme va s'agrandir au fur et à mesure que vous vous éloignerez de votre point de départ. Relâchez votre souris une fois votre forme tracée.

Il existe de nombreuses formes déjà réalisées et celles-ci sont classées par type ; Animaux, nature, musique... Pour les faire apparaître, rentrez à nouveau dans la case de forme de la barre d'option et dans le menu local de la fenêtre, vous devrez voir une liste de formes s'afficher :

Animaux
Bannières
Bulles
Cadres
Carrelage
Flèches
Formes
Musique
Nature
Objets
Ornements
Symboles
Toutes

Pour les utiliser, descendez le long du menu et relâchez votre souris sur une des bibliothèques. Photoshop va vous inscrire un message (a) vous demandant si vous souhaitez remplacer ou ajouter la bibliothèque actuelle (par défaut) par celle que vous venez de choisir. En faisant OK, vous **"remplacer"** votre bibliothèque et donc vous verrez de nouvelles formes s'afficher. Si vous cliquez sur la case **"ajouter"**, la nouvelle bibliothèque viendra se placer à la suite de celle actuellement affichée.



(a)

Si vous regardez en bas de la liste des bibliothèques, vous verrez l'option « **Toutes** » inscrite. Elle peut être plus rapide pour afficher toutes les formes déjà stockées dans une même fenêtre.

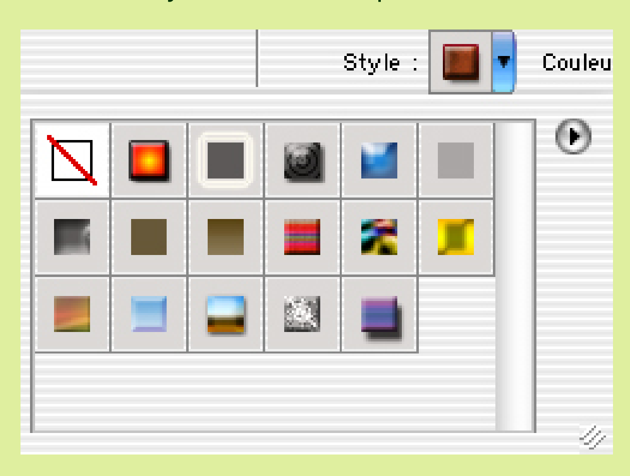
Proportions des formes

Si vous souhaitez conserver des proportions de formes égales en largeur et hauteur, appuyer sur la touche **Shift** de votre clavier lors du tracé de la forme personnalisée. N'oubliez pas de relâcher d'abord la souris puis la touche une fois votre forme tracée.

STYLE DE FORMES

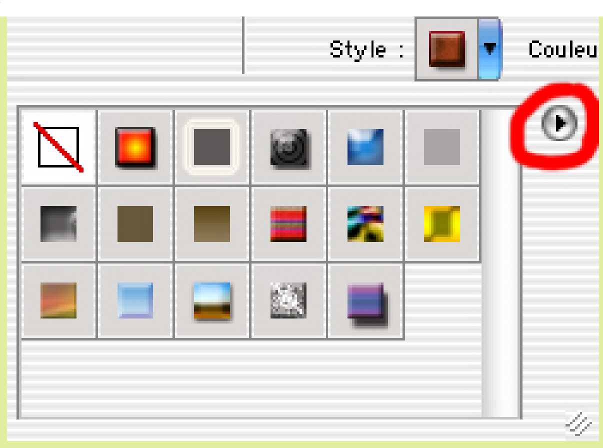
Vous avez certainement remarqué que vous n'êtes pas limité à des aplats de couleur que vous aurez créés. Vous pouvez également utiliser des styles de couleurs prédéfinis qui sont stockés eux aussi dans des bibliothèques. Ces styles regroupent de multiples effets créés (couleur, ombre...) et qui peuvent êtres réutilisés vers de nouvelles formes.

1. Créer une forme simple, par exemple au moyen des formes personnalisées.
2. Allez dans la barre d'option et cliquez sur l'encoche de la case styles. Vous devez voir apparaître une fenêtre comportant des vignettes. Ce sont des styles de couleur prédéfinis:



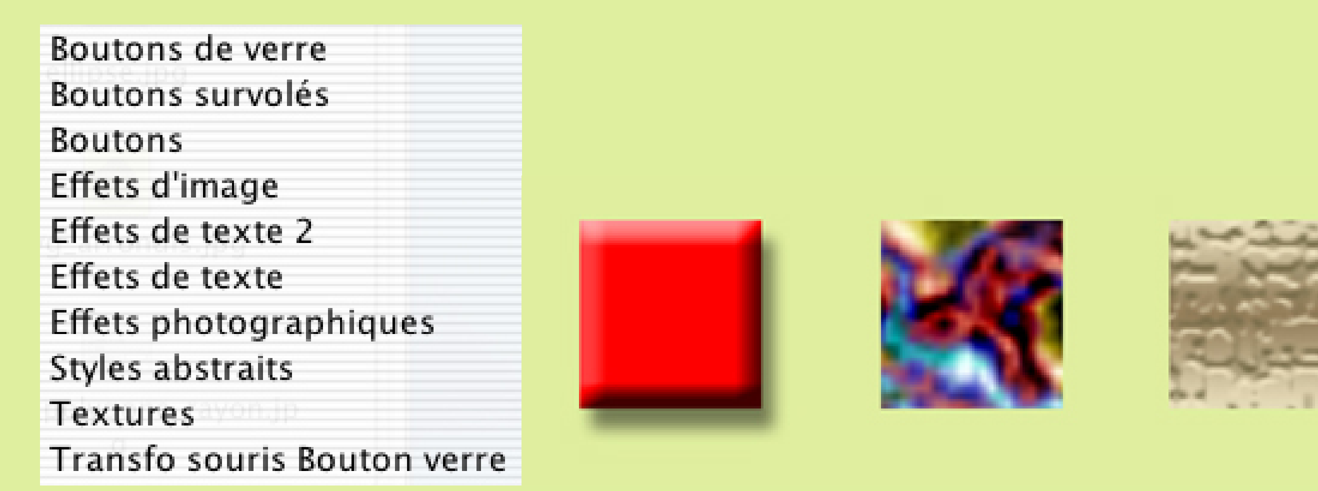
3. Pour le moment, la première vignette est sélectionnée (le carré avec une barre rouge). Elle vous indique que vous n'avez attribué aucun style à votre forme. Il doit juste avoir la couleur que vous avez sélectionnée dans le sélecteur.
4. Descendez le long des vignettes et faites un clic sur l'une d'elles. Votre forme doit avoir changé de style de couleur.

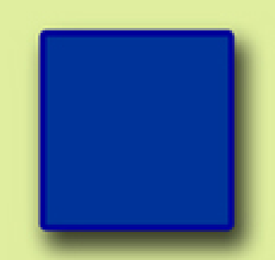
Les icônes sont affichées soit sous forme de texte soit sous forme de **vignettes**. Vous pouvez choisir entre ces options en allant dans le menu local déroulant de la palette style :



Texte seul
✓ Petite vignette
Grande vignette
Petite liste
Grande liste

De plus dans ce menu, de nombreux **autres styles** peuvent êtres affichés. Ils se trouvent classés selon leurs apparences :

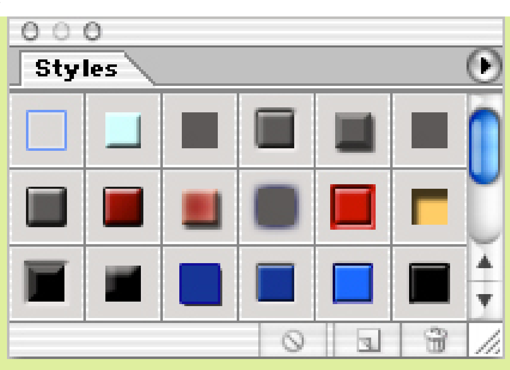




Plusieurs types de style sont disponibles : boutons, abstrait, texture, ombres portées...

Pensez à re-sélectionner votre vignette « **aucun style** » pour retracer des formes avec des couleurs du sélecteur.

Vous pourrez également utiliser la palette flottante style. Elle vous affichera vos styles. Pour la faire apparaître, allez dans le menu **Fenêtre / Styles**.

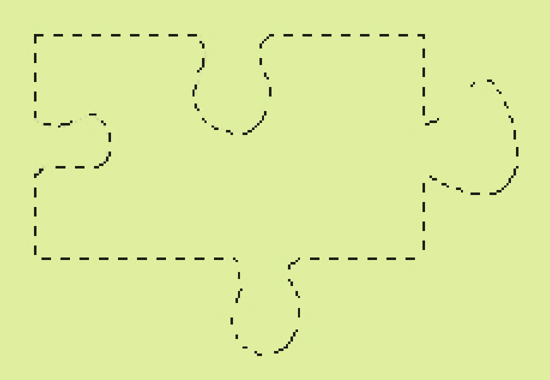


LA CRÉATION DE FORMES PERSONNALISÉES

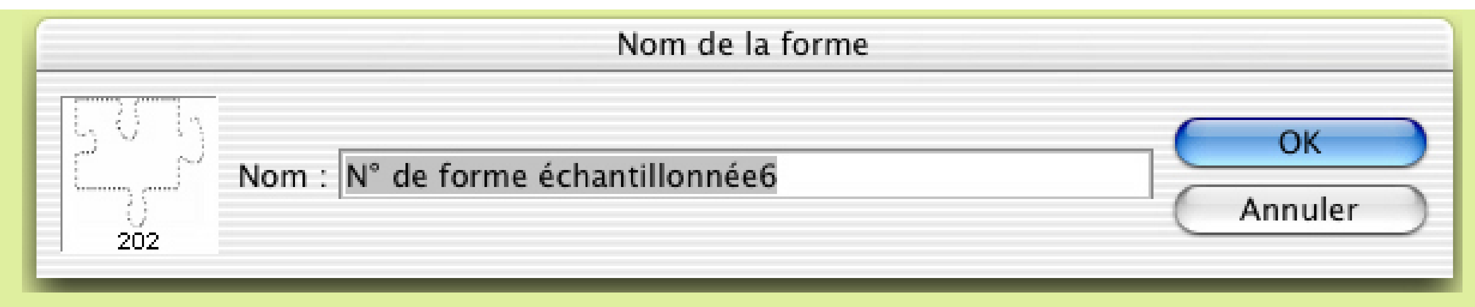
Photoshop vous permet de dessiner à l'aide de formes personnelles que vous aurez vous-même dessinées. La forme créée sera a appliquer grâce à vos outils de dessin tel que le pinceau.

Pour pouvoir créer une forme, nous allons commencer par dessiner un contour.

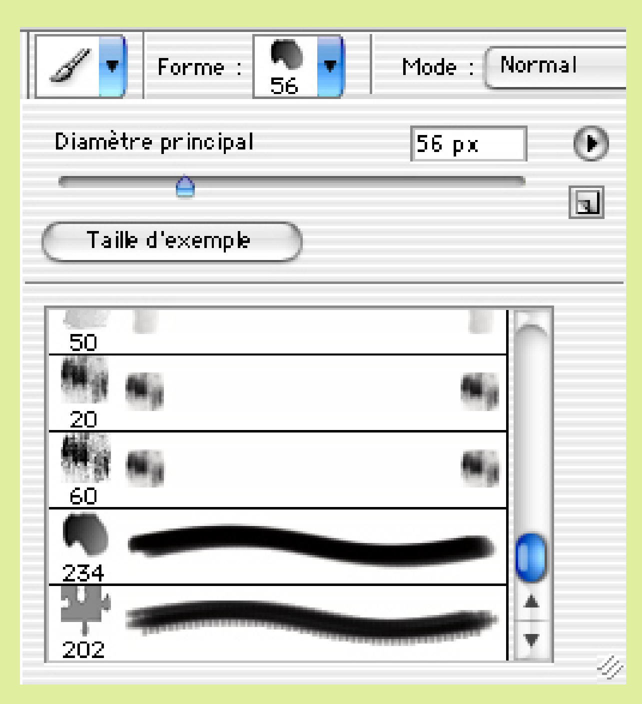
1. Effectuez un tracé à l'aide d'un outil de sélection. Dans notre exemple, nous avons créé une pièce de puzzle à l'aide du cadre de sélection puis nous avons ajouté et supprimer des zones pour les découpes.



2. Allez dans le menu Édition / Créer une forme. Dans la zone de texte, donnez un nom à votre forme et faites OK.



3. Sélectionnez à présent votre pinceau dans la barre d'outils. Dans la barre d'option des outils, vous avez une case "forme" qui regroupe toutes les formes déjà créées. Votre forme doit apparaître au bas de las liste (ici, la numéro 202).



4. Commencez à dessiner à l'aide du pinceau. Votre pinceau doit appliquer votre forme comme dessin.

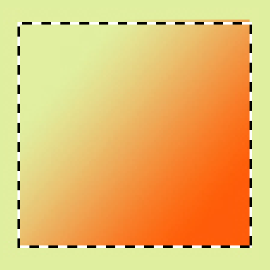


5. Vous pouvez changer la taille de votre forme. Allez dans la case forme de votre barre d'option d'outils et déplacez le curseur de la partie "diamètre principal". Recommencez à dessiner.

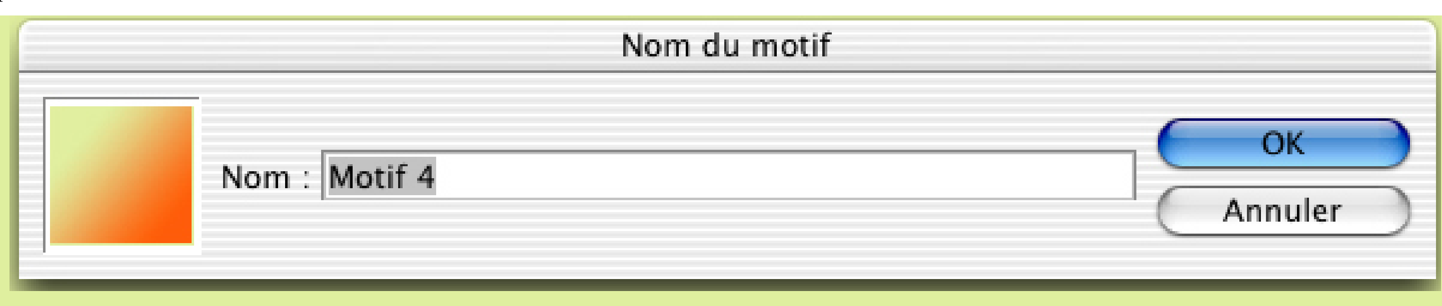
CRÉATION DE MOTIFS

Comme un papier peint pourrait vous afficher une succession de motifs, vous avez la possibilité de créer des dessins qui seront replacés les uns à côté des autres dans une sélection.

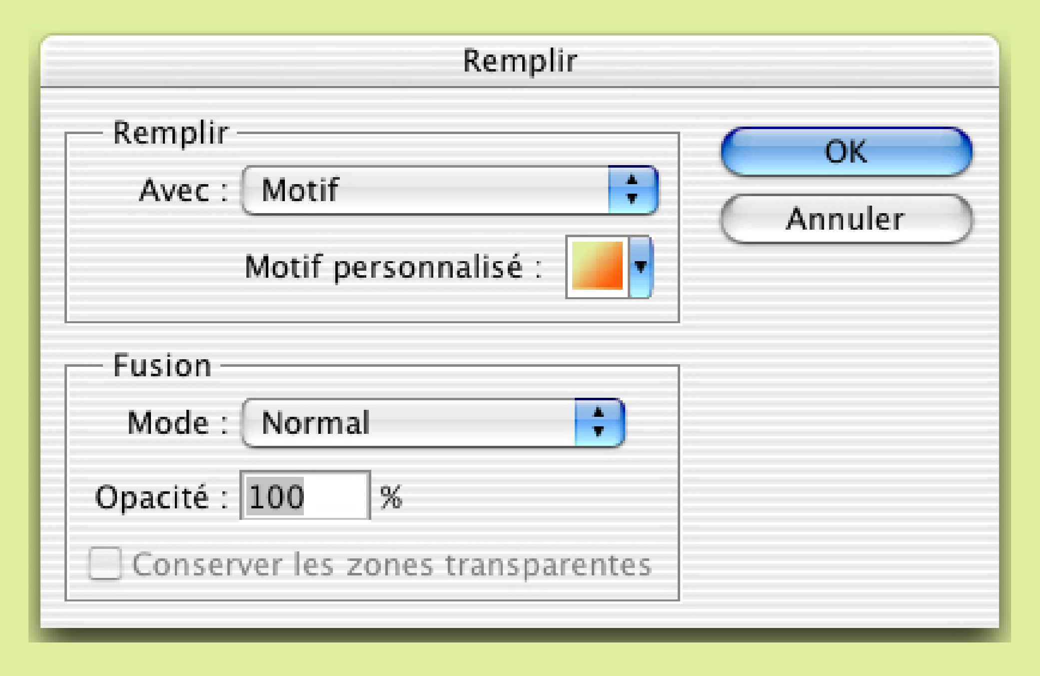
1. Créez un cadre de sélection. Appliquez-lui une couleur. Dans notre exemple, nous avons appliqué un dégradé de couleur.

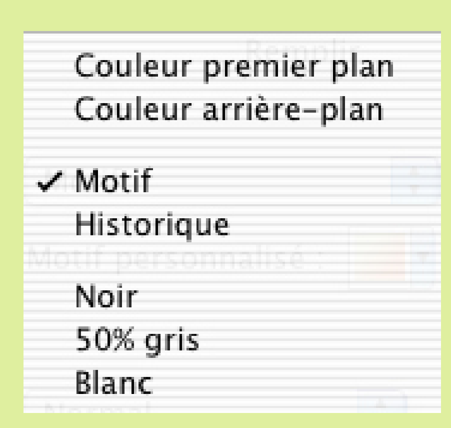


2. Allez dans le menu Édition / Utiliser comme motif. Une fenêtre apparaît.
3. Dans la zone de texte, nommer votre motif.



4. Créez un nouveau cadre de sélection. Faites en sorte qu'il soit relativement grand. Nous allons remplir automatiquement ce cadre de sélection avec le motif précédemment créé.
5. Allez dans le menu Édition / Remplir. Une fenêtre s'affiche:

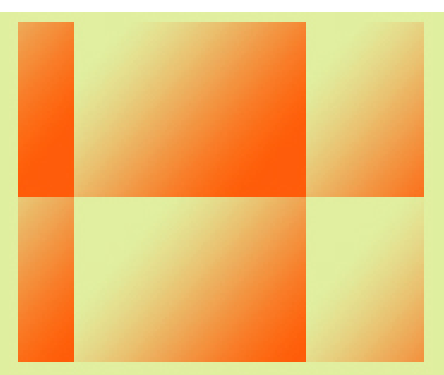




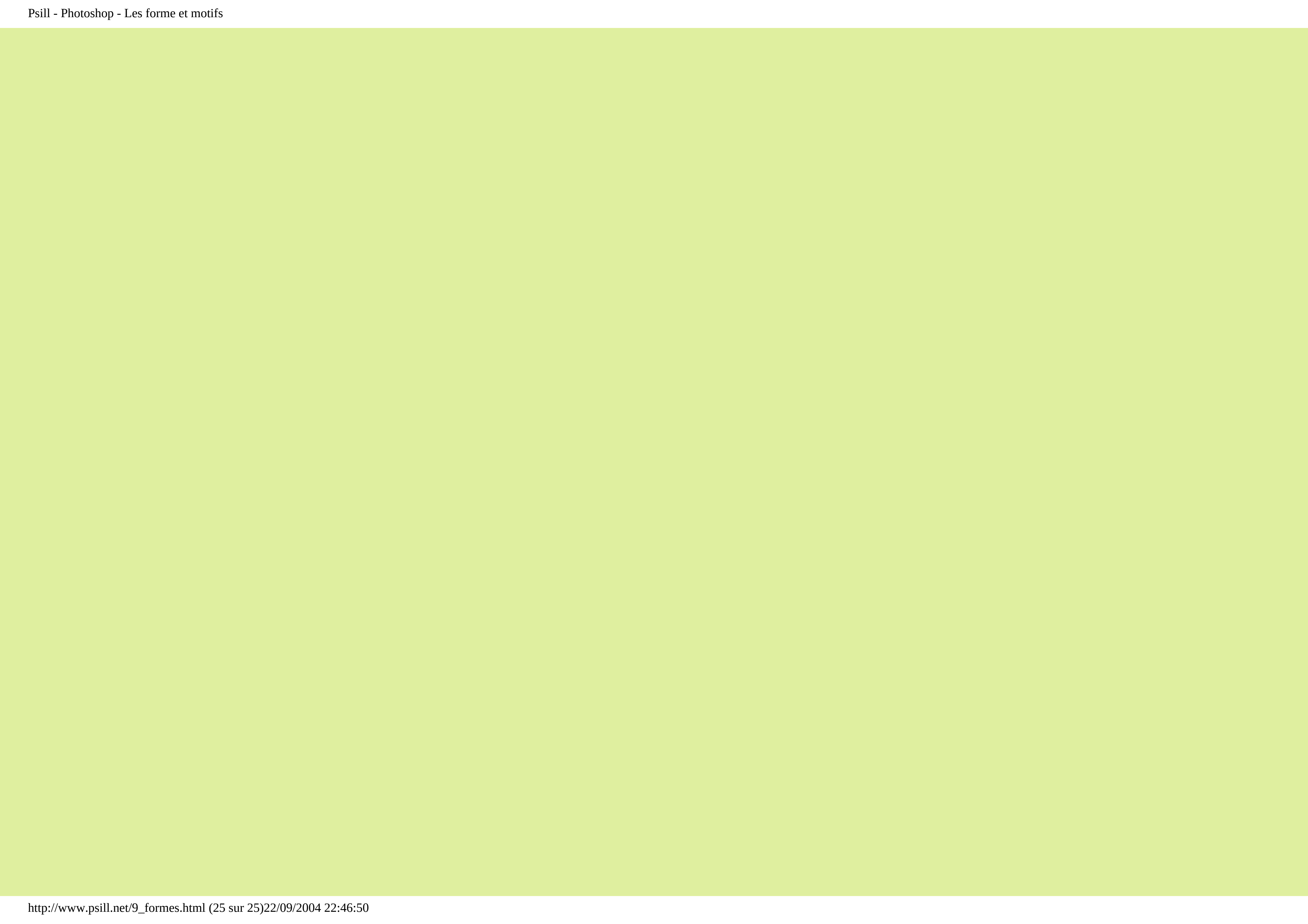
6. Dans le menu local déroulant "Avec", vous pouvez remplir votre cadre avec :

   - Les couleurs de premier-plan ou arrière-plan (affichées dans la barre d'outils),
   - Du blanc, gris, noir,
   - Avec un motif enregistré.

   Choisissez Motif. Dans la zone "Motif personnalisé", votre motif doit être le dernier de la liste. Sélectionnez-le. Dans cette fenêtre, vous pourrez également modifier la transparence de votre motif en spécifiant une valeur de 0 à 100%.
7. Faites OK. Votre second cadre de sélection doit à présent faire apparaître votre motif, répété autant de fois que le permet la taille du cadre.



retour au debut de la page



IV. Les corrections chromatiques

LUMINOSITÉ / CONTRASTE

On dit qu'une image est **sous-exposée** lorsqu'elle est trop sombre et **surexposée** lorsqu'elle est trop claire. Les détails des tons foncés et des tons clairs disparaissent alors.

La fonction Luminosité/Contraste du menu **Image/Réglages**, vous permettra d'améliorer l'équilibre de votre image en rétablissant les différents **tons** : Foncés, moyens et clairs.

Le niveau de contraste est très fin et le plus souvent destructif pour vos photos. On voit rapidement les tons moyens des photos disparaître (brûlé) sous l'effet d'un contraste trop élevé. La luminosité est en général déjà équilibrée à 100 %.



Image d'origine



Surexposée Luminosité : 50
Contraste : 0



Sous-exposée Luminosité : -50
Contraste : 0



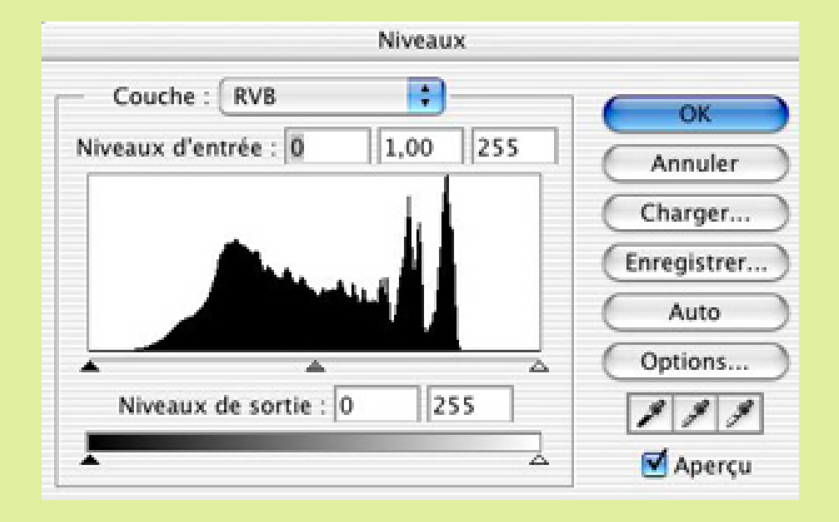
Contraste maximal, luminosité minimale.

LES NIVEAUX (L et PC Ctrl L)

La fonction Niveaux va vous permettre de modifier la courbe de niveaux de votre image afin d'ajuster les détails des différents tons.

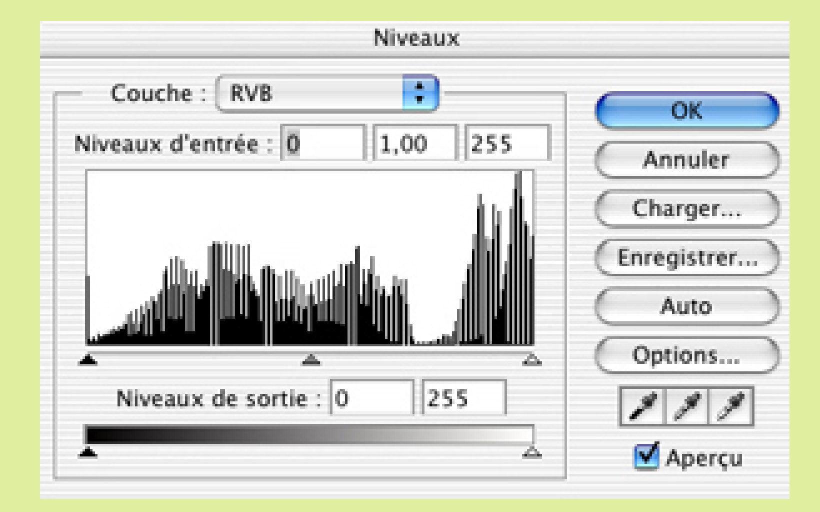


Image brute

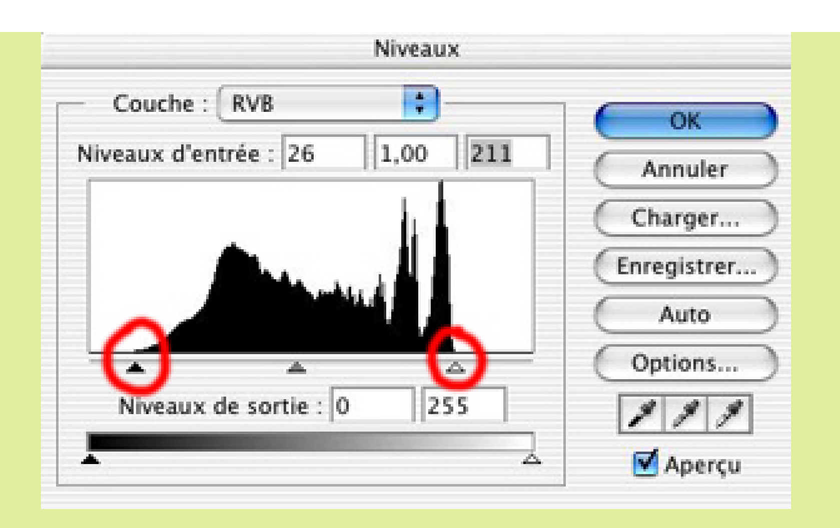




Courbes de niveaux ***automatiques***





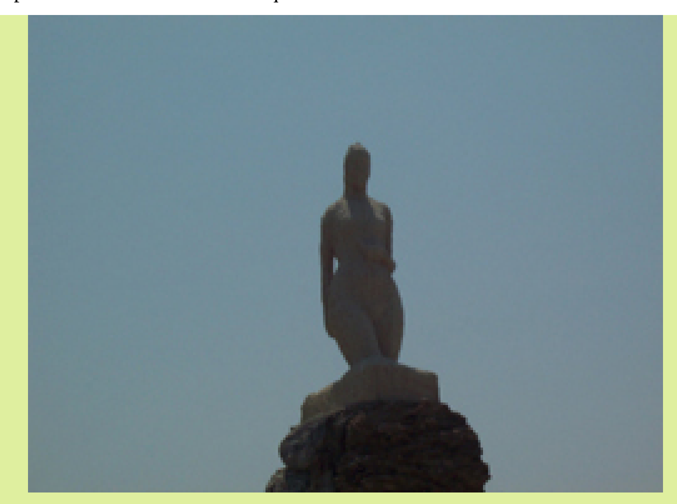


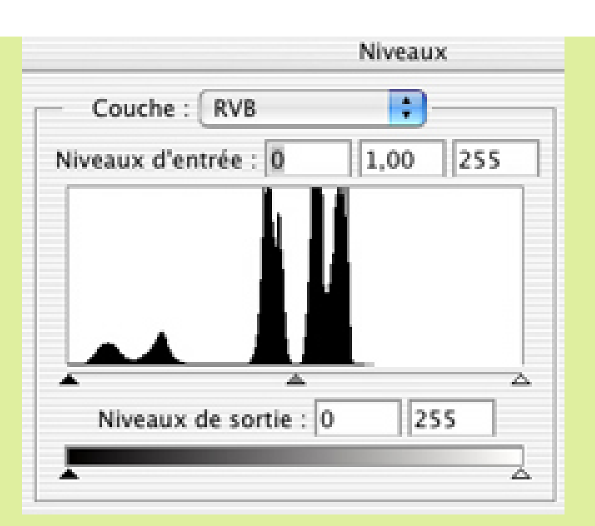
Courbe changée ***manuellement***

Dans la première photo, on voit bien que les pixels clairs sont ternes (et donc pas réellement blanc) et les pixels foncés ne sont pas vraiment noirs. Aucun histogramme ne se ressemble. Il vous montre simplement un graphique qui indique la proportion de zones claires (à droite) et sombres (à gauche) de votre image. En déplaçant les encoches sous le graphique, vous allez effectuer un rééquilibrage des différents tons par rapport à votre **histogramme**.

1. Allez dans le Menu Image / Réglages / Niveaux.
2. En bougeant vers la droite la petite flèche noire qui se situe sous l'histogramme, vous allez augmenter les détails se trouvant dans les zones sombres ; Vous devrez replacer cette flèche sous le début du graphique.
3. La flèche blanche poussée vers la gauche, vous permettra d'augmenter les détails se trouvant dans les zones claires.
4. Les demi-tons représentés par la flèche grise, seront automatiquement redéfinis par rapport aux tons clairs et aux tons foncés que vous aurez changés. Si vous bougez cette flèche vers la droite, votre photo sera plus sombre et inversement vers la gauche.
5. Cliquez sur OK.







Exemple d'une image dont les tons clairs sont inexistants (à droite dans l'histogramme) et très faibles dans les tons foncés. Ici, il n'y a pas grand-chose à faire…

Le bouton automatique peut être plus rapide, mais peut également dégrader votre image. Un réglage personnel peut être beaucoup plus précis.
Il vous arrivera probablement de rencontrer des histogrammes dont vous ne pourrez rien tirer. Il sera probablement une image dont la qualité n'est pas fameuse. Il vaut mieux parfois re-scanner une image en modifiant les points noir et blanc puis, ensuite modifier les niveaux pour modifier les tons. Si c'est une photo prise à partir d'un appareil numérique, peut-être est-il munit d'une fonction de changement des blancs. Vous pourrez ainsi modifier l'histogramme intégré à l'appareil avant de prendre votre photo.

Nous avons vu que dans Photoshop, il existait des couches de couleurs qui changent en fonction des différents espaces colorimétriques que vous choisissez :

- 4 pour le mode RVB (une pour le RVB, une pour le rouge, une pour le vert, et une pour le bleu).
- 5 pour le mode CMJN (CMJN, c, m, j, n)
- 1 pour le niveau de gris et couleurs indexées.

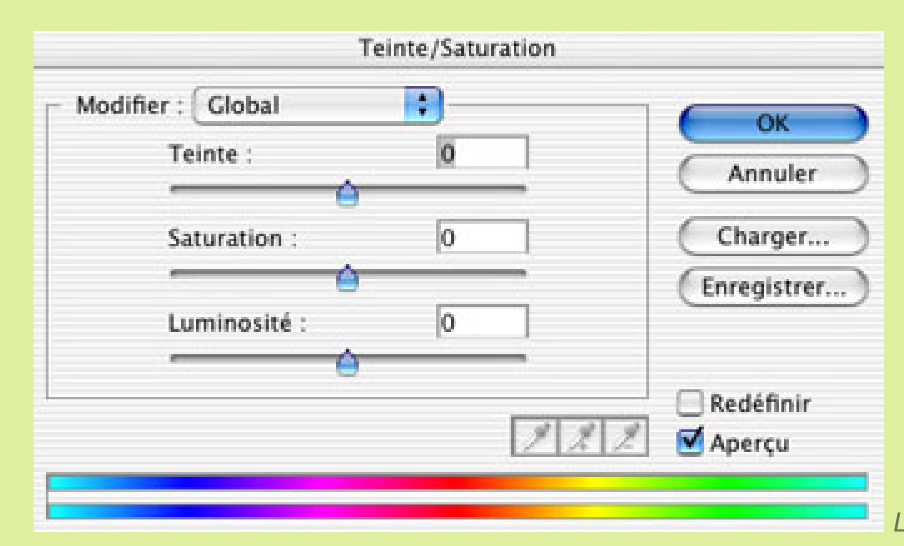
La fonction Niveaux vous permet de travailler sur différentes couches:

- Soit de façon générale sur la couche **RVB**.
- Soit séparément sur les couches de **R**, **V**, ou **B** afin d'affiner vos modifications.

Les couches RVB correspondent respectivement aux **Contrastes**, **Nuances et Défauts** d'une image.

TEINTE ET SATURATION (U et PC Ctrl U)

La fonction teinte et saturation va vous permettre de modifier les couleurs de vos photos par rapport à leurs couches. Nous avons vu précédemment qu’une image était constituée de plusieurs couches de couleurs en fonction du mode sélectionné.



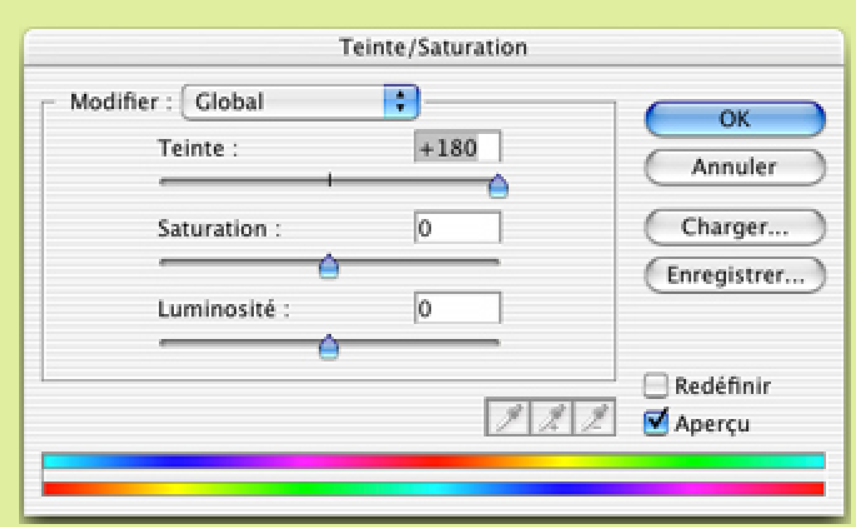
La fenêtre de teinte avant les mofications.

Visualisez les deux plages de couleur au bas de votre fenêtre ; La première plage de couleur représente vos **couleurs actuelles**, la deuxième la couleur que vous **allez donner**.



Dans notre exemple, nous souhaitons modifier les jaunes en bleus.

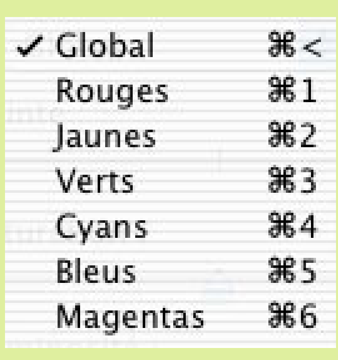
1. Allez dans le menu Image / Réglages / Teinte et saturation.
2. Cliquez dans la case "Aperçu" pour visualiser les changements sur votre image.
3. Fixez votre regard sur la couleur jaune de votre première échelle de couleur située en bas de la fenêtre.
4. Effectuez un clic-maintient sur le curseur de teinte et basculer le de façon à amener le bleu de la deuxième échelle sous le jaune de la première. Cela aura pour effet de modifier les jaunes de la photo en bleus.



Grâce au curseur de teinte, la seconde échelle du bas à été déplacée.

Il est possible, comme précédemment, de jouer sur les couches de couleurs.
Si vous travaillez sur la **couche globale** de l'image (comme dans notre premier exemple), tous les éléments comportant du jaune subiront

une modification : non seulement le bateau mais également l'eau, etc. Pour sélectionner la couche sur laquelle vous souhaitez agir, une fois la fenêtre de teinte affichée, rentrer dans le menu local déroulant "Modifier". Une liste de couches s'affiche.



Pensez à faire des essais et n'oubliez pas les autres couches !



Image Brute



Couche globale modifiée



Couche des jaunes modifiés

Pour le moment, nous modifions l'image dans sa totalité (par la suite nous travaillerons sur certaines parties que nous aurons sélectionnées).

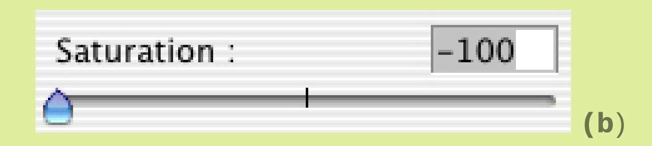
Dans la fenêtre de teinte, la fonction de **(Saturation**: **a**) va vous permettre de raviver la pureté de vos couleurs où au contraire de supprimer les informations de couleur (**désaturation** : **b**).





(a)

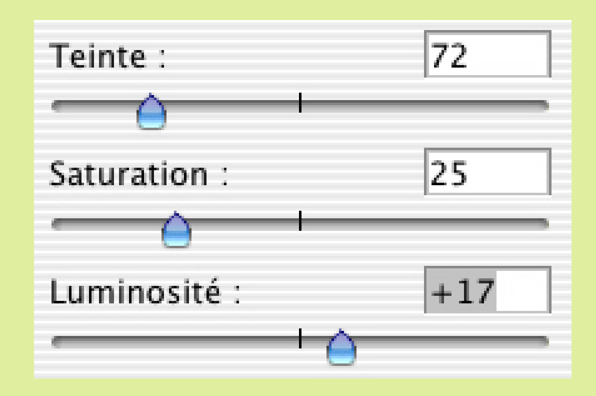




(b)

La fonction de **luminosité** va vous permettre de foncer ou d'éclaircir vos couleurs.

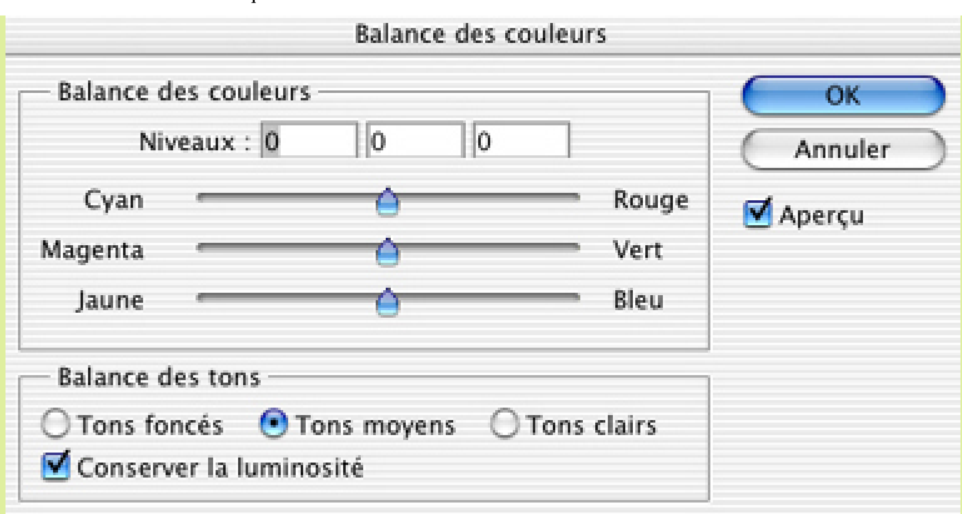




LA BALANCE DES COULEURS (B et PC Ctrl B)

Grâce à cette commande, vous aurez la possibilité de jouer sur la couleur de l'image ; vous ne ciblez pas les couches de couleurs comme précédemment mais vous agissez sur l'image dans sa globalité.

Allez dans le menu **Image / Réglages / Balance des couleurs**. Vous pourrez balancer les trois curseurs et ainsi "pousser" certaines teintes seules ou combinées.



En bas de la fenêtre, vous pouvez agir sur les tons clairs, moyens ou foncés de l'image.



Image brute.



Le second curseur poussé pour accentuer les verts.

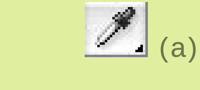
LA CORRECTION SÉLECTIVE

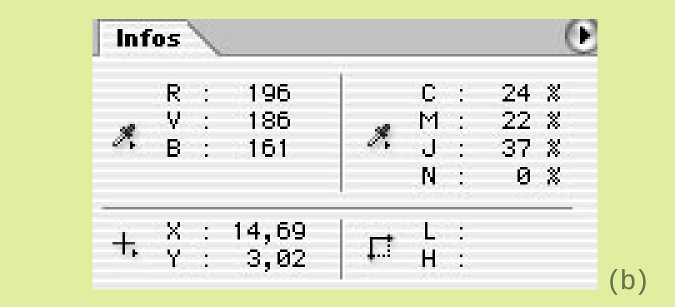
Cette commande vous permettra de corriger des teintes, tout en jouant sur les couches de couleurs. Vous devez toujours garder en mémoire qu'il y a des mélanges de couleurs. Elles ne sont pas pures mais composées de pixels pouvant contenir un pourcentage d'autres couleurs.

- Le Rouge est la combinaison du Magenta et du Jaune.

- Le Vert est la combinaison du Cyan et du Jaune.
- Le Bleu est la combinaison du Cyan et du Magenta.

Prenez l'outil **pipette** (**a**) dans votre barre d'outil et faites apparaître votre **palette Info** (**b**) en allant dans le menu Fenêtre. Placez-vous dans votre image et regardez dans la palette d'infos le pourcentage de couleur RVB/CMJN des pixels que vous survolez.

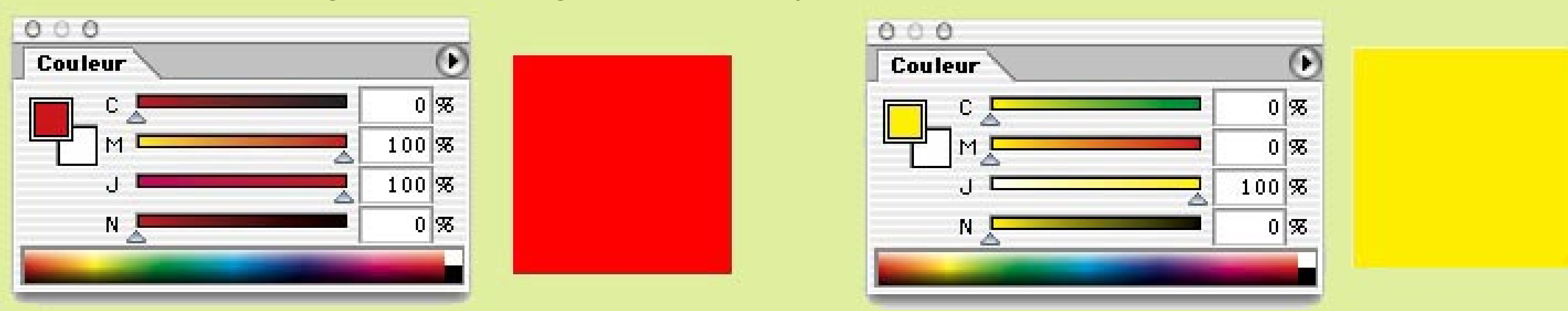

(a)



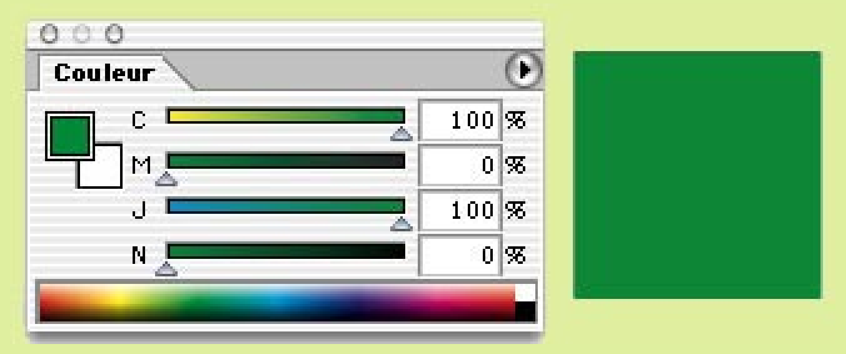
(b)

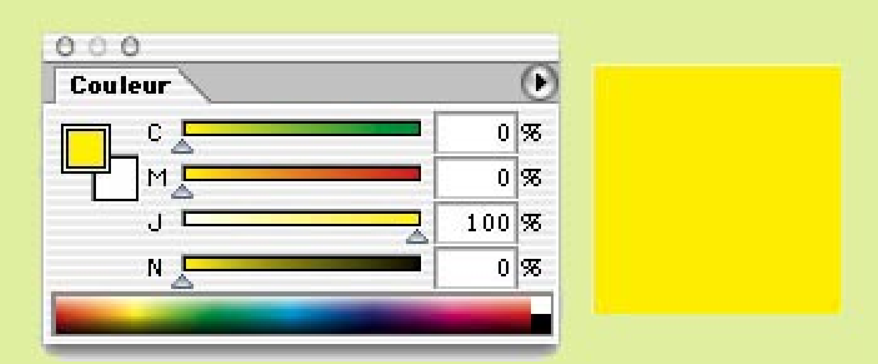
En allant dans le menu fenêtre affichez votre **palette de couleur** :

Si dans une couche de rouge, on retire le magenta, il restera du jaune :

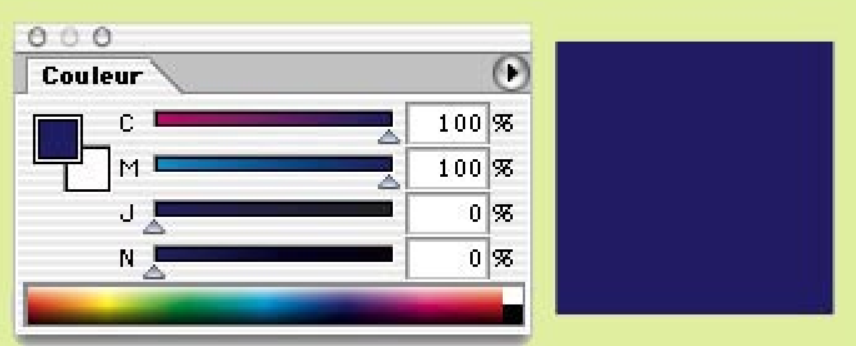


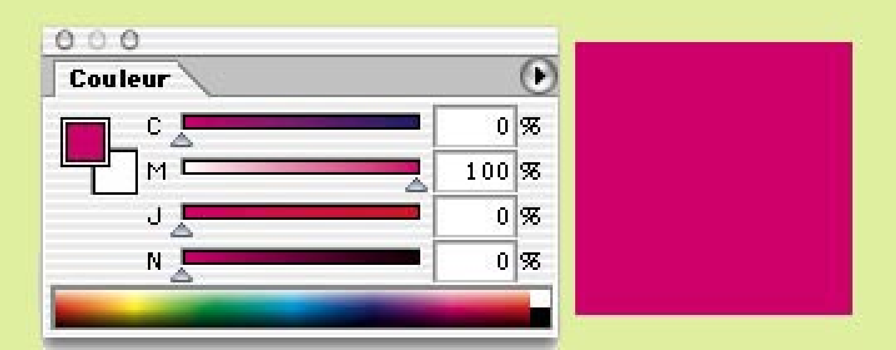
Si dans une couche de vert, on retire le cyan, il restera du jaune :



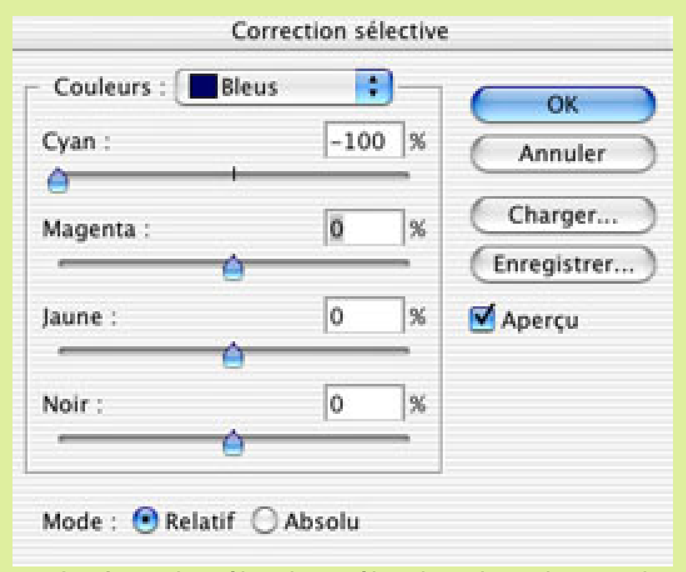


Si dans une couche de bleu, on retire le cyan, il restera du magenta :





1. Allez dans le menu Image/ Réglages / Correction sélective.
2. Dans notre exemple, nous souhaitons modifier les niveaux de couleurs bleus. Il faut donc choisir dans le menu local déroulant Couleur la couche sur laquelle vous souhaitez agir (ici la bleue).
3. En descendant le curseur de cyan, la couleur va tendre vers un Magenta.
4. Cliquez sur OK.



La fenêtre de sélection sélective dans la couche des bleus.




Exemple de correction où sur la couche des bleus, le cyan a été retiré. Dans l'image, le bleu est changé.

OUTIL ÉPONGE -SATURER / DÉSATURER- (O)

La saturation va vous permettre de travailler sur le **niveau de pureté d'une couleur**. Plus elle sera **saturée**, plus votre couleur sera vive et intense, à l'inverse plus elle sera **désaturée**, plus la couleur virera au gris. Pour le moment nous avons travaillé sur des zones entières de couleur ou par leurs couches. L'outil éponge va nous permettre de cibler des zones très précises dans une image, éventuellement jusqu'au pixel près.
La saturation passe du gris (0 % de couleur) à une saturation maximale (100 % de couleur).




À gauche l'image de base. À droite la désaturation poussée excessivement pour l'exemple.

Vous allez devoir travailler progressivement afin de pouvoir revenir en arrière le cas échéant (**Z** et PC **Ctrl Z** pour annuler la dernière opération).
En premier lieu vous devez savoir que vous allez utiliser un outil qui s'emploie à main levée. Pour être plus précis dans votre travail, pensez à agrandir les zones de travail grâce à votre outil loupe. Vous allez également devoir définir certains attributs qui s'afficheront dans votre barre d'option d'outil située en haut de votre fenêtre, sous la barre des menus.



La barre d'option de l'outil éponge située en haut de la fenêtre de travail

Ouvrez une image dont vous souhaitez modifier la saturation.

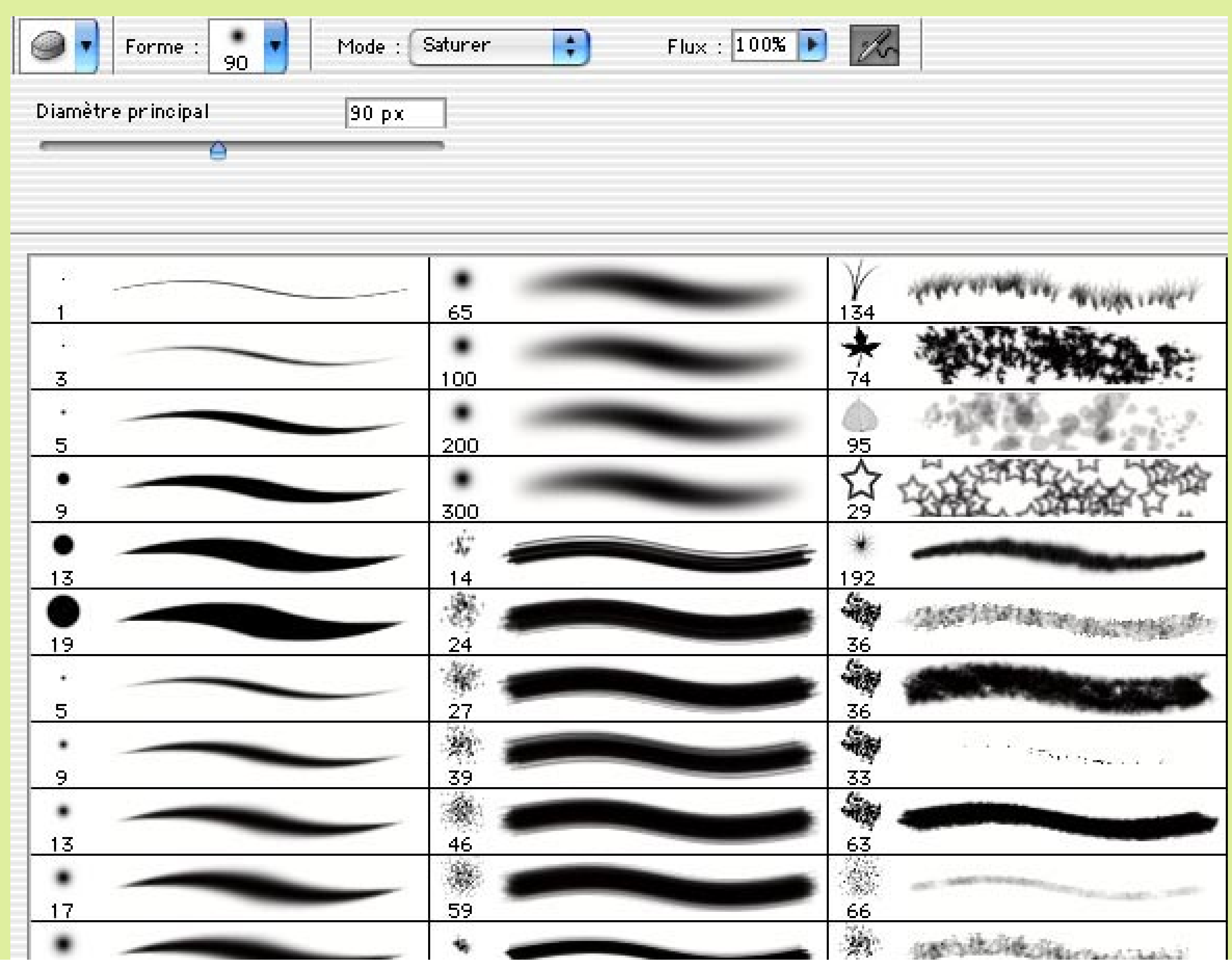
Choisissez l'outil de l'éponge dans la barre d'outils (Lettre O).

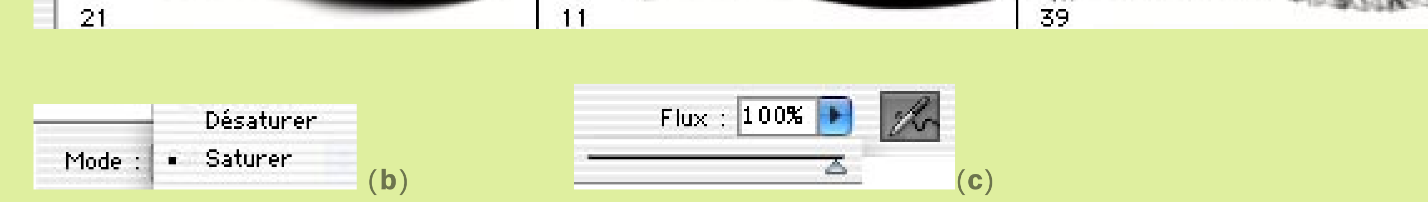
Dans la barre d'option des outils, vous allez devoir définir une forme d'outil. Faites un clic dans sur la coche de la partie forme. La forme d'outil permet de modifier la « pointe » de l'outil que vous utilisez. Comme le fait un dessinateur qui choisit des crayons avec une mine forte, moins aiguisée, des pinceaux, vous pouvez en choisir un grand nombre déjà prédéfini (a). Des formes dures, estompées, avec des dessins…

Définissez un diamètre (taille) de la forme d'outil sélectionnée.

Dans la zone Mode (b), vous devrez choisir entre retirer des informations de couleur ou au contraire les raviver.

La zone Flux (c) détermine la vitesse d'application de la saturation ou désaturation. Plus son pourcentage est important, plus votre saturation/désaturation sera rapidement appliquée.





(**a**)

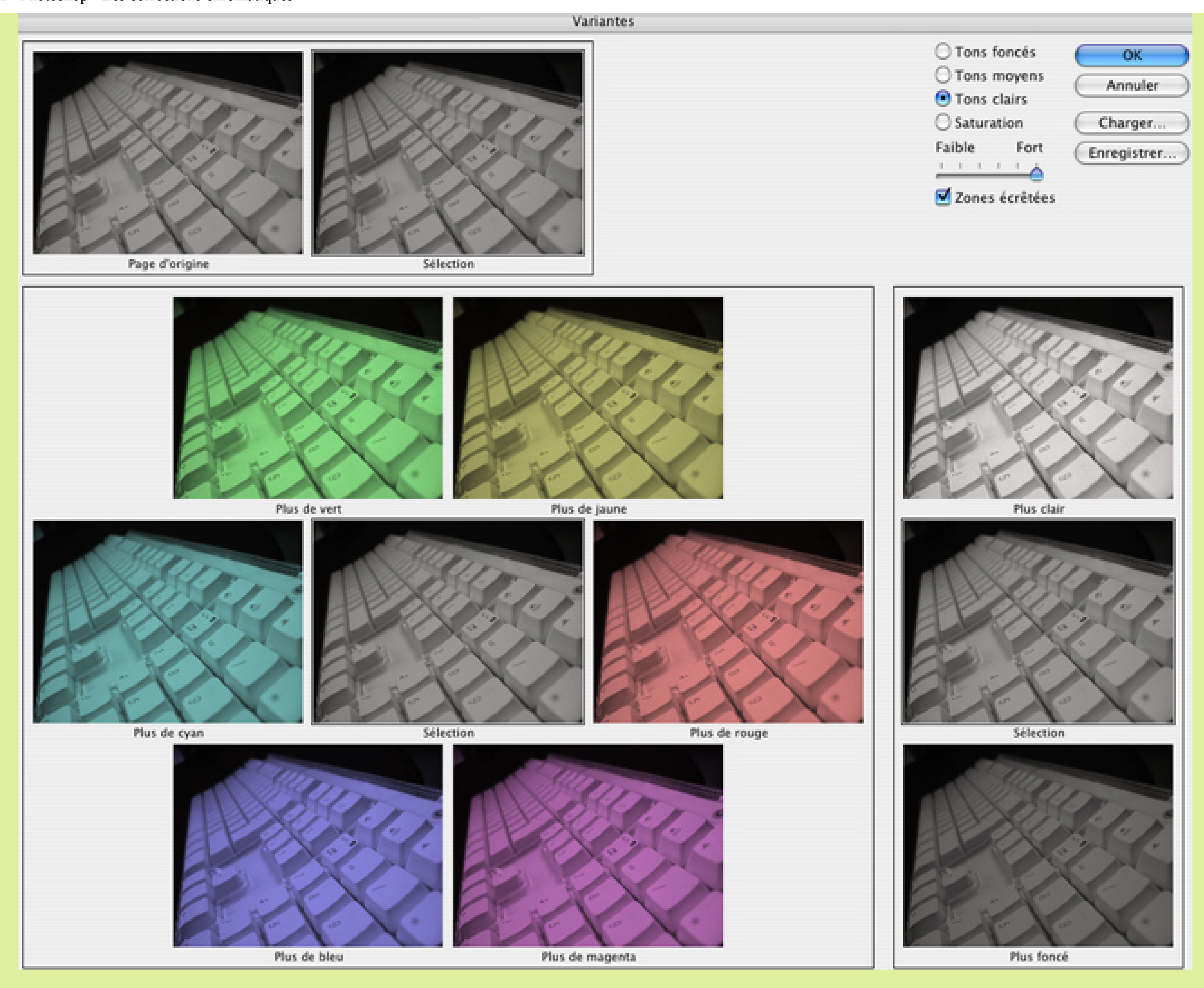
(**b**) (**c**)

Le travail de l'éponge doit toujours être réalisé **par à-coups** et non en restant appuyer sur votre souris. Cela vous évitera de « brûler » les pixels de couleur.

LES VARIANTES

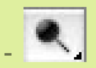
Vous avez la possibilité de modifier les réglages de balance, contraste et saturation d'une photo affichée, en passant par la commande du menu **Image / Réglages / Variantes**. Une fenêtre s'ouvre vous affichant plusieurs "clones" de votre fichier avec des nuances de teintes multiples. Vous pouvez modifier les niveaux de couleurs des tons clairs, moyens et foncés de votre image. Dans notre exemple, nous modifions les tons clairs (donc le clavier). Vous pouvez augmenter ou réduire les effets de couleur au moyen du curseur "**faible / fort**". Vous pourrez également modifier la saturation de l'image en sélectionnant le bouton radio du même nom puis en modifiant les niveaux.

Si vous cliquez sur une vignette de couleur (par exemple plus de jaune), cela affectera l'ensemble des exemples affichés.


Variantes
Tons foncés
Tons moyens
Tons clairs
Saturation
Faible
Fort
Zones écrêtées
OK
Annuler
Charger...
Enregistrer...
Page d'origine
Sélection
Plus de vert
Plus de jaune
Plus de cyan
Sélection
Plus de rouge
Plus de bleu
Plus de magenta
Plus clair
Sélection
Plus foncé

L'OUTIL DENSITÉ + ET DENSITÉ –

Ces outils permettent de modifier la quantité de lumière qui éclaire certaines parties d'une image. Les zones de lumière peuvent êtres modifiés à la baisse ou à la hausse. Comme précédemment, ce travail doit d'effectuer par des touches successives.

Si vous souhaitez éclaircir une zone, utilisez l'outil Densité - 

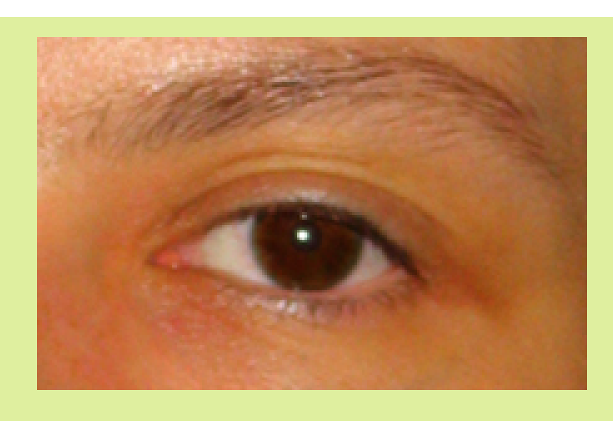
Si vous souhaitez obscurcir une zone, utilisez l'outil Densité + 

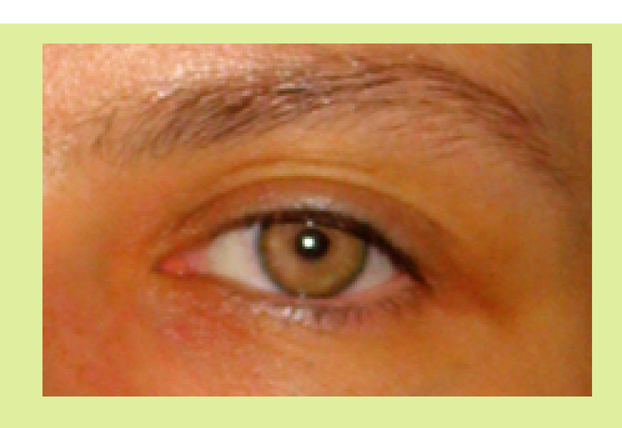
1. Choisissez l'outil Densité + ou - dans la barre d'outils.
2. Choisissez la forme d'outil comme précédemment (voir outil éponge).
3. Choisir la gamme de tons sur laquelle la modification va intervenir. Vous pouvez jouer sur les tons clairs, moyens ou encore foncés d'une image.

   Tons foncés
   ▪ Tons moyens
   Tons clairs

4. L'exposition va modifier la quantité d'éclaircissement ou assombrissement appliqué. Plus le pourcentage sera élevé, plus l'application sera importante. Utilisez-la avec de faibles valeurs pour commencer sinon vous risquez de griller les pixels.
5. Utilisez l'outil Aérographe situé à droite de la barre d'option d'outils, pour modifier la densité de façon progressive comme le ferait un véritable aérographe sous forme de pulvérisation.







Oeil de base

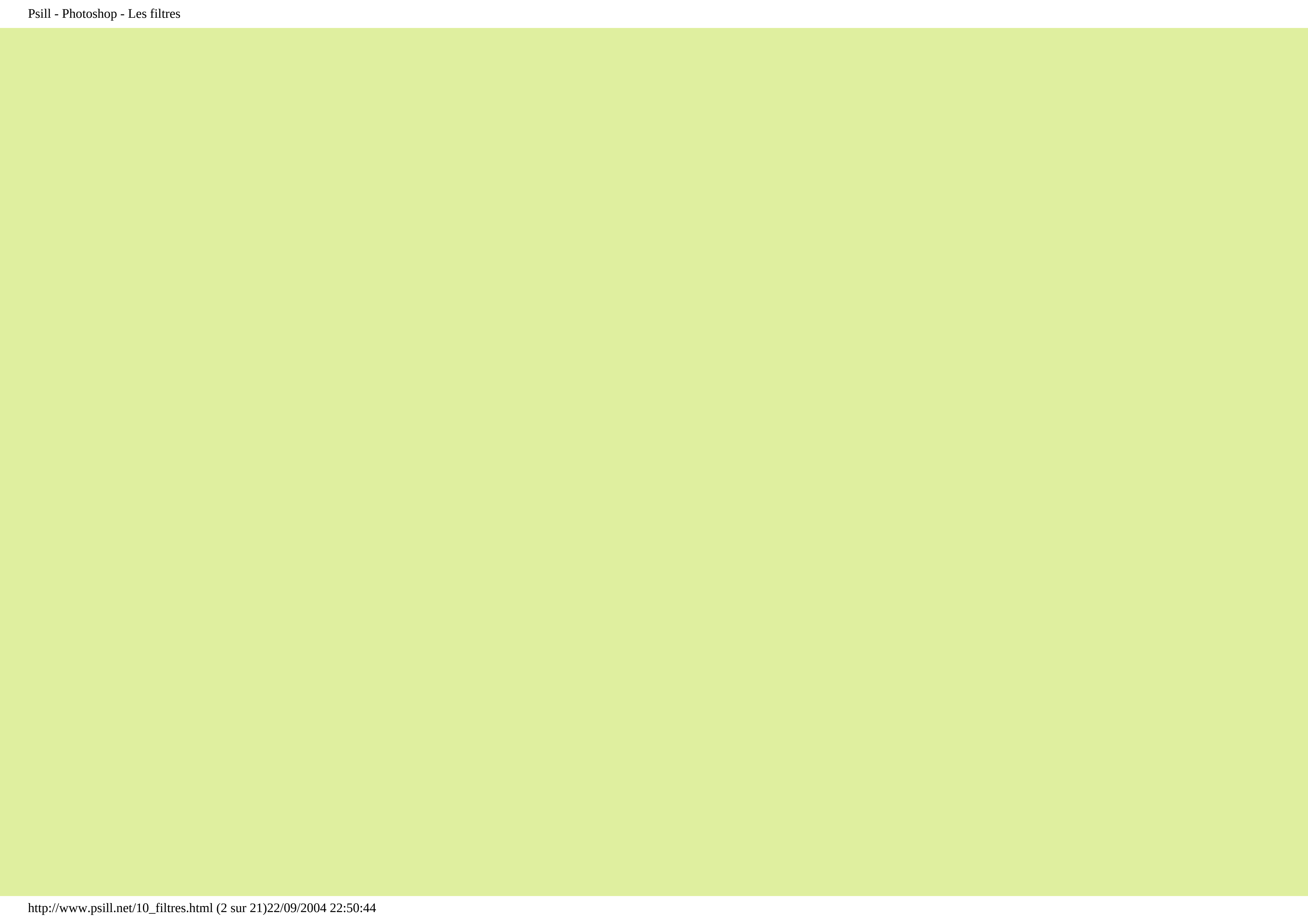
Densité +

Densité –



Les dents avant... et après une légère retouche (blancheur et remise à niveaux).

retour au début de la page



X. Les filtres (menu Filtre)

Dans le menu Flash :

- Artistiques
- Atténuation
- Bruit
- Contours
- Déformation
- Esquisse
- Esthétiques
- Pixellisation
- Rendu
- Renforcement
- Texture
- Autres

Dans cette fenêtre :

- Filtre Extraire
- Filtre Fluidité

LES FILTRES

Ils permettent d'appliquer des effets à vos photos et de déformer des éléments de l'image. Un peintre utilise différents types d'outils (fusain, pastel..) pour réaliser ses oeuvres. Avec les filtres, vous pourrez reproduire ces effets sur une partie ou sur l'intégralité d'une photo. Les filtres sont classés suivant plusieurs familles.

Vous trouverez ci-dessous une fenêtre Flash composée de trois parties:

- **Un menu fléché à droite.** Pour faire apparaître les **familles** de filtres, cliquez sur la/les flèches. Pour afficher un **filtre**, cliquez sur un nom dans la **liste**.

- **L'image à droite** représentera le résultat une fois les filtres sélectionnés.

- **L'image de base à gauche,** qui restera figée de façon à mieux comparer les effets des filtres.

ATTENTION: Ce module de présentation de filtres nécessite le **Shockwave Flash Player** de Macromedia. C'est un petit logiciel appelé également "plug-in" qui permet à votre navigateur de jouer des animations placées dans les pages Web. Ce plug-in est compatible avec Internet Explorer, Netscape, Safari.

Adresse du téléchargement, c'est par ici: *http://www.macromedia.com/fr/*

LE FILTRE EXTRAIRE

Dans votre menu filtre, vous trouverez en plus de ceux précédemment présentés, les filtres Extraire et Fluidité. Ces deux filtres affichent des fenêtres de travail indépendantes.

Le filtre extraire

Il permet de retirer de son contexte un élément d'une photo. Si vous souhaitez par exemple retirer le fond d'une image et n'en garder qu'un seul élément, le détourage (grâce à un outil de sélection) peut prendre un certain temps. La commande extraire permet en deux actions de sortir un élément de son contexte et de rendre son fond transparent.

Dans l'exemple ci-dessous, nous souhaitons garder le pigeon et rendre l'arrière-plan transparent:





1. Ouvrez une image dont vous souhaitez extraire un élément. Pour commencer, nous vous souhaitons de prendre une photo dont l'élément à extraire soit bien défini par rapport à l'arrière-plan.

Allez dans le menu Filtre / Extraire... Une fenêtre s'affiche avec un aperçu de l'image au centre, des outils à gauche et des options d'outils à droite. Cette zone d'option d'outils est découpée en trois parties:

- Options des outils
- Extraction
- Aperçu

3\.

Il va falloir commencer par délimiter la partie de l'image que vous souhaitez conserver.
Prenez votre premier outil "sélecteur de contour" (lettre B) en haut à gauche de la fenêtre. Il s'agit du crayon. C'est grâce à lui que nous allons tracer le contour de l'objet.

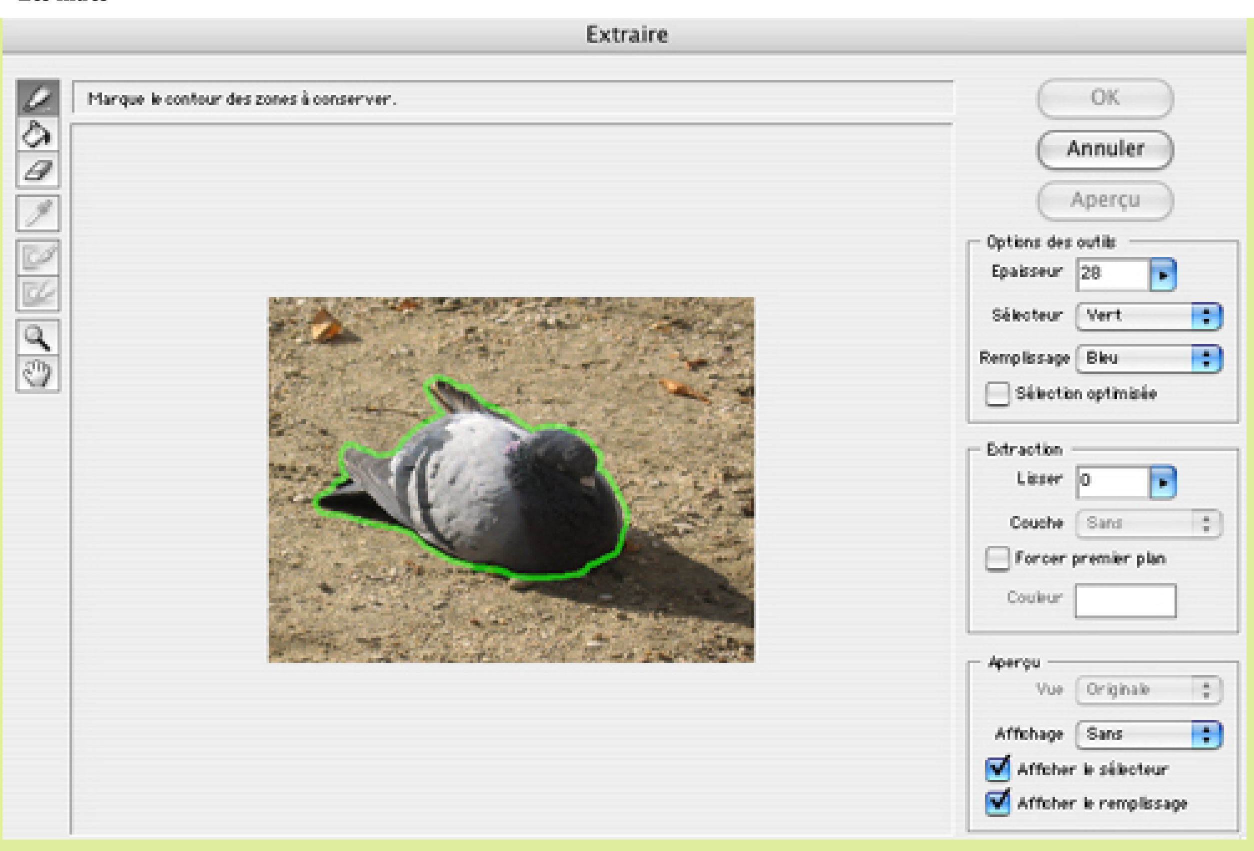


À droite de l'image, vous avez une case "Épaisseur" qui vous permet de modifier la taille de votre outil de sélecteur. Pour un contour qui tranche nettement avec le fond, vous pouvez utiliser une petite valeur d'épaisseur. Si au contraire, le fond et le premier plan se fondent, prenez une valeur forte et cochez la case "Sélection optimisée".

Juste en dessous, vous trouvez une case "Sélecteur" qui vous permet de choisir la couleur du tracé de sélection que vous allez réaliser.
Dans notre exemple, nous avons gardé une épaisseur de 20 et laissé la couleur par défaut en vert.

Pour agrandir l'image, vous pouvez utilisez la loupe (lettre Z). Sélectionnez cet outil puis cliquez sur votre image. Pour diminuer la taille de l'image, sélectionnez la loupe, appuyez sur la touche ALT de votre clavier puis effectuez des clics successifs.
Pour déplacer l'image si celle-ci est plus grande que la zone d'affichage, sélectionnez l'outil main (lettre H) puis déplacez-vous en effectuant un clic maintient sur la souris.

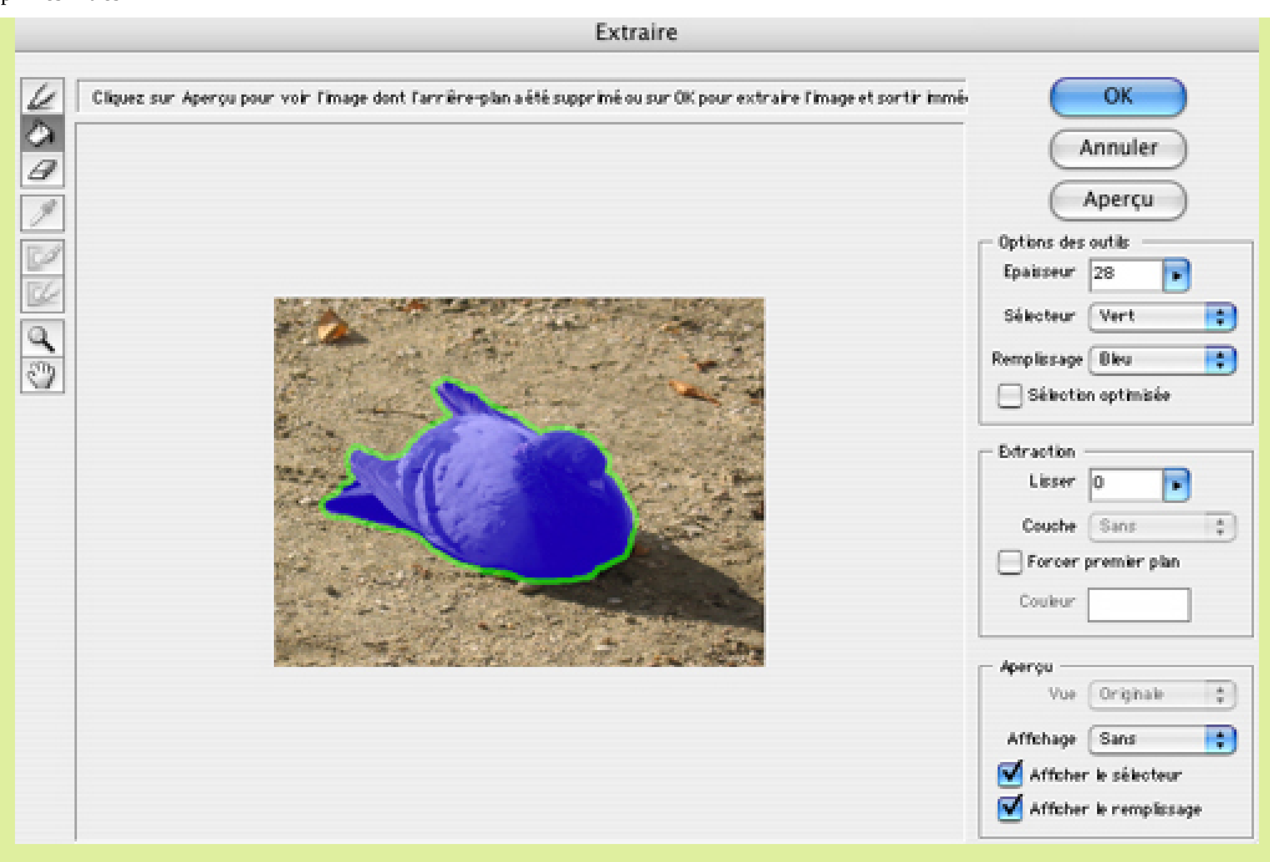
4. Effectuez un clic maintient sur votre souris et entourez votre élément à conserver. Un tracé doit apparaître (ici en vert) et suivre votre souris. Revenez jusqu'à votre point de départ. Vous venez de délimiter la zone qui sera gardée.



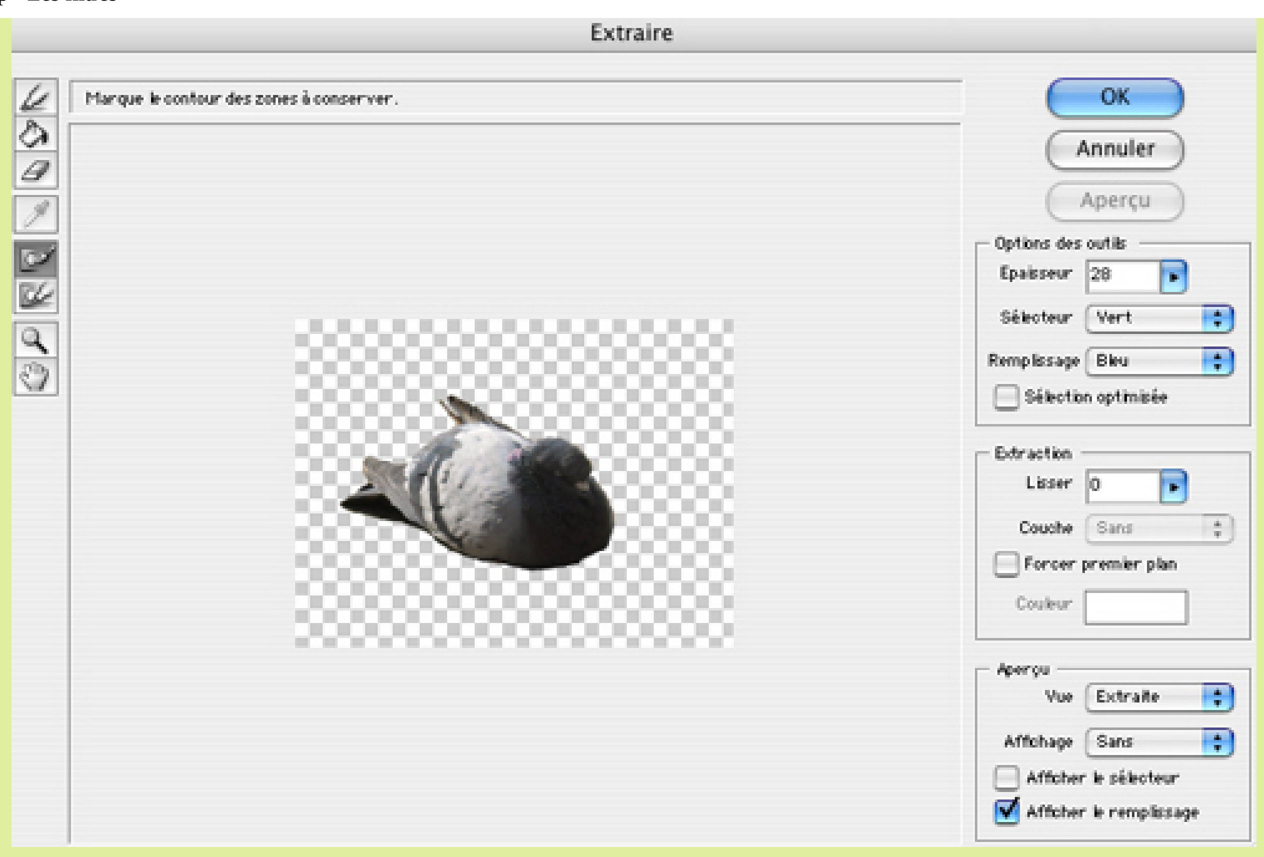
5. Pour garder le contour mais également l'intérieur de votre sélection, il va falloir à présent remplir la zone verte. Pour cela, prenez votre second outil, Pot de peinture (lettre G) et effectuez un clic dans la zone détourée.

   Votre zone cernée de vert doit apparaître à présent avec un remplissage bleu. Vous définissez cette couleur dans la case "remplissage" à droite de la fenêtre.



6. Cliquez sur la case "Aperçu". Votre fenêtre doit maintenant vous afficher votre élément isolé et un fond transparent:



7. Pour éventuellement nettoyer les parasites qui ont été ajoutés en effectuant le tracé du contour, prenez votre outil de nettoyage (pinceau avec le cercle ou lettre C) et en effectuant un clic maintient sur votre souris, effacer progressivement les zones à retirer.

8. Pour éventuellement rajouter des zones contenues dans la sélection du contour, prenez votre outil de retouche de contour (crayon avec le cercle ou lettre T) et en effectuant un clic maintient sur votre souris, redessinez progressivement les zones à ajouter.

9. Dans la zone Extraction, vous avez une case nommée "Lisser". Cette commande permet de conserver plus ou moins de détails précis dans une zone. Si vous avez un élément difficile à extraire (comme des cheveux), essayez d'augmenter la valeur du lissage pour un meilleur résultat.

   Dans la partie Aperçu, le menu local "Vue" vous permet de choisir de visualiser votre image d'origine ou l'élément extrait.
   Vous pouvez également placer un cache de couleur autour de votre zone extraite dans le menu local "Affichage".

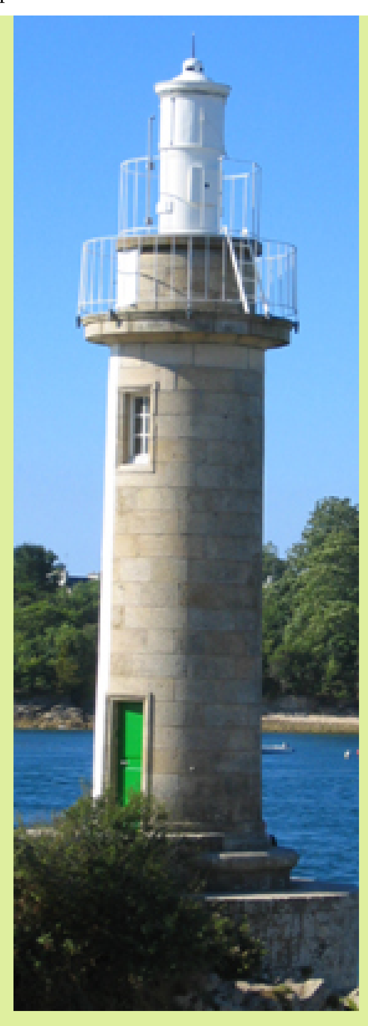
   Vous pourrez garder un affichage du contour (vert) et/ou du remplissage (bleu) que vous avez créé en cochant la case "Afficher le sélecteur" et "Afficher le remplissage".

Vous pourrez toujours revenir en arrière le long des actions en effectuant un **Z** (**Ctrl Z**) sur votre clavier.

Si vous souhaitez recommencer depuis le début une nouvelle sélection sans partir de la fenêtre, visualisez votre bouton "Annuler" en haut à droite de la fenêtre. Appuyez sur la touche **ALT** de votre clavier; votre bouton précédemment intitulé "Annulé" est à présent nommé "**Rétablir**". Un clic dessus vous permettra de retrouver votre image d'origine.

LE FILTRE FLUIDITÉ

La commande **Fluidité** du menu **Filtre** affiche une fenêtre dans laquelle vous vous allez pouvoir déformer les pixels d'une image.

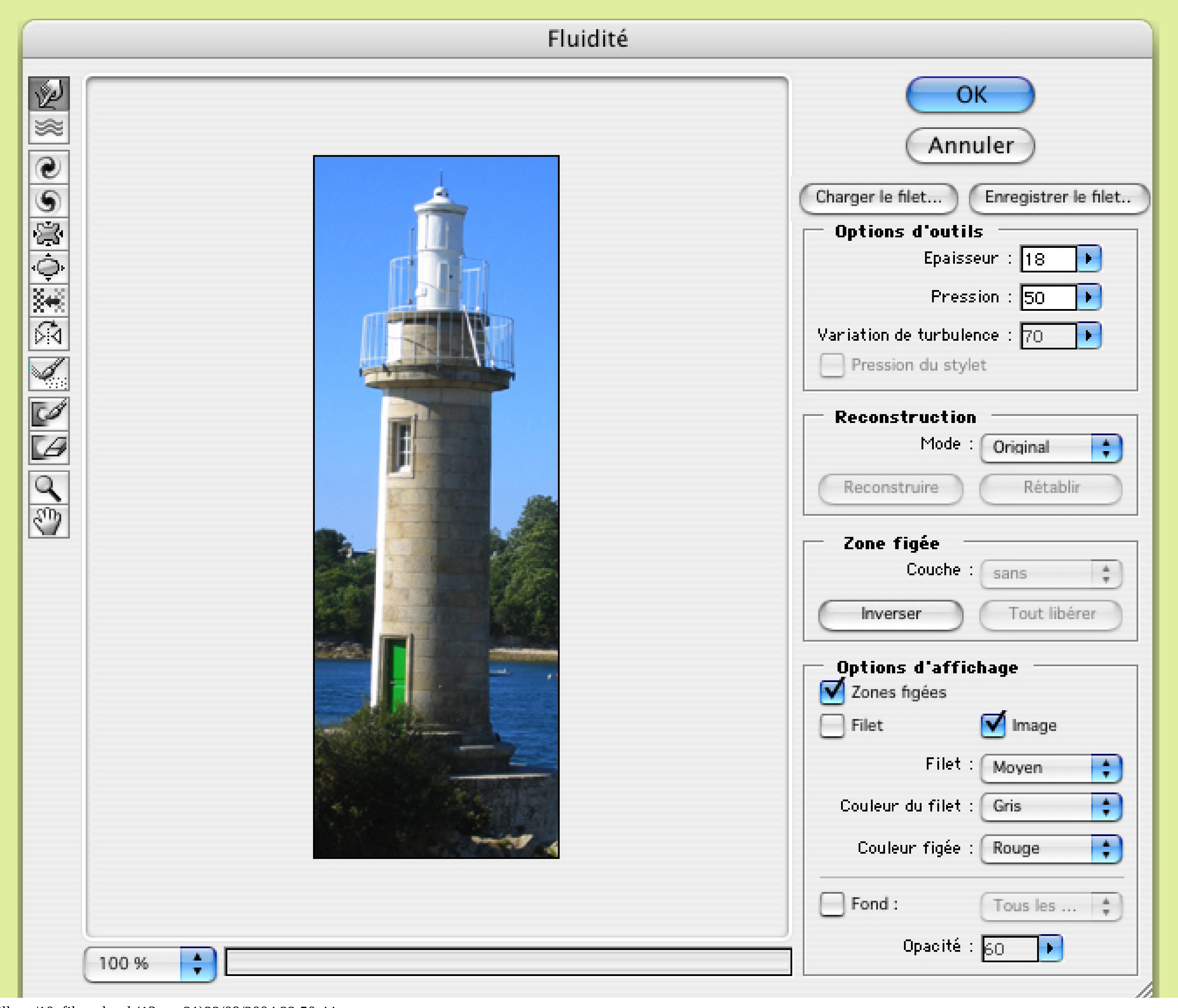




Pour afficher la fenêtre de travail fluidité, vous devrez commencer par ouvrir un fichier de travail. Allez ensuite dans le menu Filtre / Fluidité.

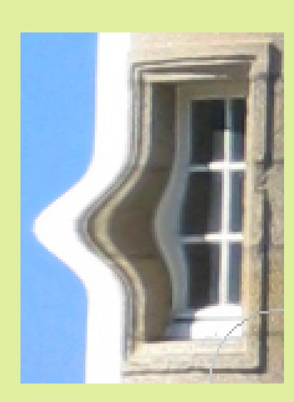
Dans la fenêtre qui s'ouvre, vous trouverez à gauche, **une barre d'outil verticale,** au centre l'image sur laquelle vous travaillerez, et à droite une zone composée de **quatre parties** vous proposant diverses d'options d'outils et d'affichage. Les quatre parties permettent de gérer:

- Les options d'outils (taille, intensité...).
- La reconstruction de l'image vers son origine ou vers de nouvelles déformations.
- Le blocage des zones à préserver dans l'image.
- L'affichage dans l'image de filets pour créer des déformations/reconstructions plus précises.


Fluidité
OK
Annuler
Charger le filet...
Enregistrer le filet..
Options d'outils
Epaisseur : 18
Pression : 50
Variation de turbulence : 70
Pression du stylet
Reconstruction
Mode : Original
Reconstruire
Rétablir
Zone figée
Couche : sans
Inverser
Tout libérer
Options d'affichage
Zones figées
Filet
Image
Filet : Moyen
Couleur du filet : Gris
Couleur figée : Rouge
Fond :
Tous les ...
Opacité : 60
100 %

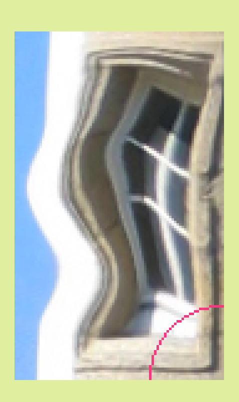
L'outil Déformation (lettre W)

Il permet, au moyen d'un clic maintient sur la souris, d'étirer les pixels vers l'endroit où vous vous déplacez.



L'outil Turbulence (lettre A)

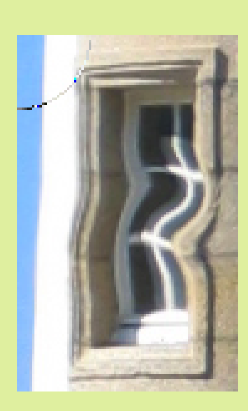
Il permet, au moyen d'un clic maintient sur la souris, de créer des effets de remous sur les pixels.
L a commande "Variation de turbulence" de la zone Options d'outils, permet des effets troubles sur les pixels qui seront plus ou moins importants selon votre choix.



L'outil Tourbillon sens horaire (lettre R)

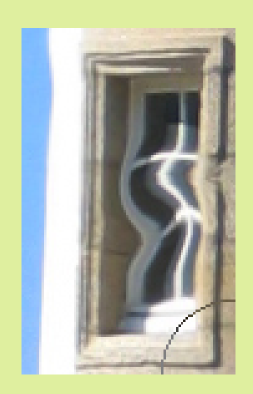


Il permet, au moyen d'un clic maintient sur la souris, de créer un mouvement rotatif des pixels, dans le sens des aiguilles d'une montre.



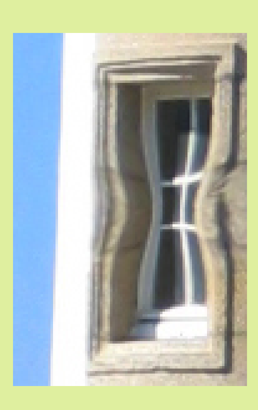
L'outil Tourbillon sens antihoraire (lettre L)

Il permet, au moyen d'un clic maintient sur la souris, de créer un mouvement rotatif des pixels, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.



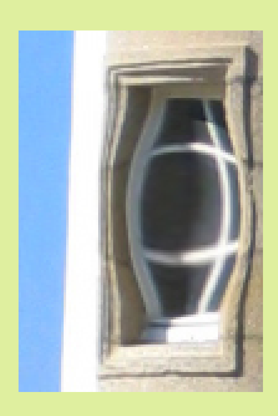
L'outil Contraction (lettre P)

Il permet, au moyen d'un clic maintient sur la souris, de rapprocher les pixels au centre de l'endroit où vous cliquez.



L'outil Dilatation (lettre B)

Il permet, au moyen d'un clic maintient sur la souris, d'éloigner les pixels vers l'extérieur de l'endroit où vous cliquez.



L'outil Glissement des pixels (lettre S)

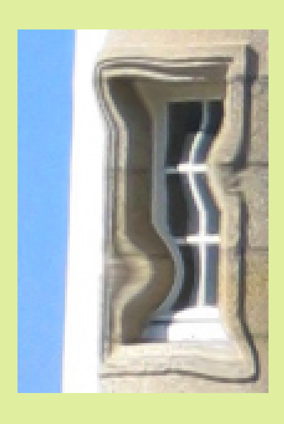
Il permet, au moyen d'un clic maintient sur la souris, de déplacer les pixels à la perpendiculaire de l'endroit où vous vous déplacez.





L'outil Miroir (lettre M)

Il permet, au moyen d'un clic maintient sur la souris, de reproduire les pixels à la perpendiculaire de l'endroit où vous vous déplacez.



Vous pourrez travailler sur des zones plus ou moins précises en utilisant la loupe (avant-dernier outil). Après sélection de l'outil, cliquez dans la zone d'image. Utilisez le clic en combinaison de la touche **ALT** pour réduire l'affichage.

La main, comme précédemment permet au moyen d'un clic maintient, le déplacement au sein de la photo, si celle-ci s'avère plus grande que la fenêtre de travail.

Les options d'outils

Comme pour l'outil extraire, vous devrez choisir la taille de l'outil de déformation, dans le variateur nommé "**Épaisseur**" de la partie **Options d'outils**. Plus l'épaisseur sera importante et plus la taille de l'outil sera agrandie.

La **pression** correspond à l'intensité de l'effet appliqué.

Les options d'affichage

Dans cette zone d'options, vous aurez la possibilité d'afficher une grille ou **filet** qui permet de déformer de façon plus précise une image.
Pour **afficher le filet**, cochez la case "Filet". Vous pouvez faire disparaître l'image pour mieux visualiser le filet en décochant l'option "Image".
Dans le menu local déroulant "Filet", vous pouvez choisir entre un filet de petite dimension avec un grand nombre de lignes (**dense**), **moyen** ou encore **espacé**. Vous pouvez modifier la couleur de ce filet dans le menu "**Couleur du filet**".

La zone reconstruction

Dans la partie **Reconstruction**, nous allons commencer par parler de l'option "**Rétablir**" qui permet de réafficher l'image d'origine sans avoir à sortir de la fenêtre fluidité.

Vous aurez la possibilité une fois la déformation effectuée, de demander à reconstruire l'image. Les différentes **modes** de reconstructions sont liées au filet et à sa maille.

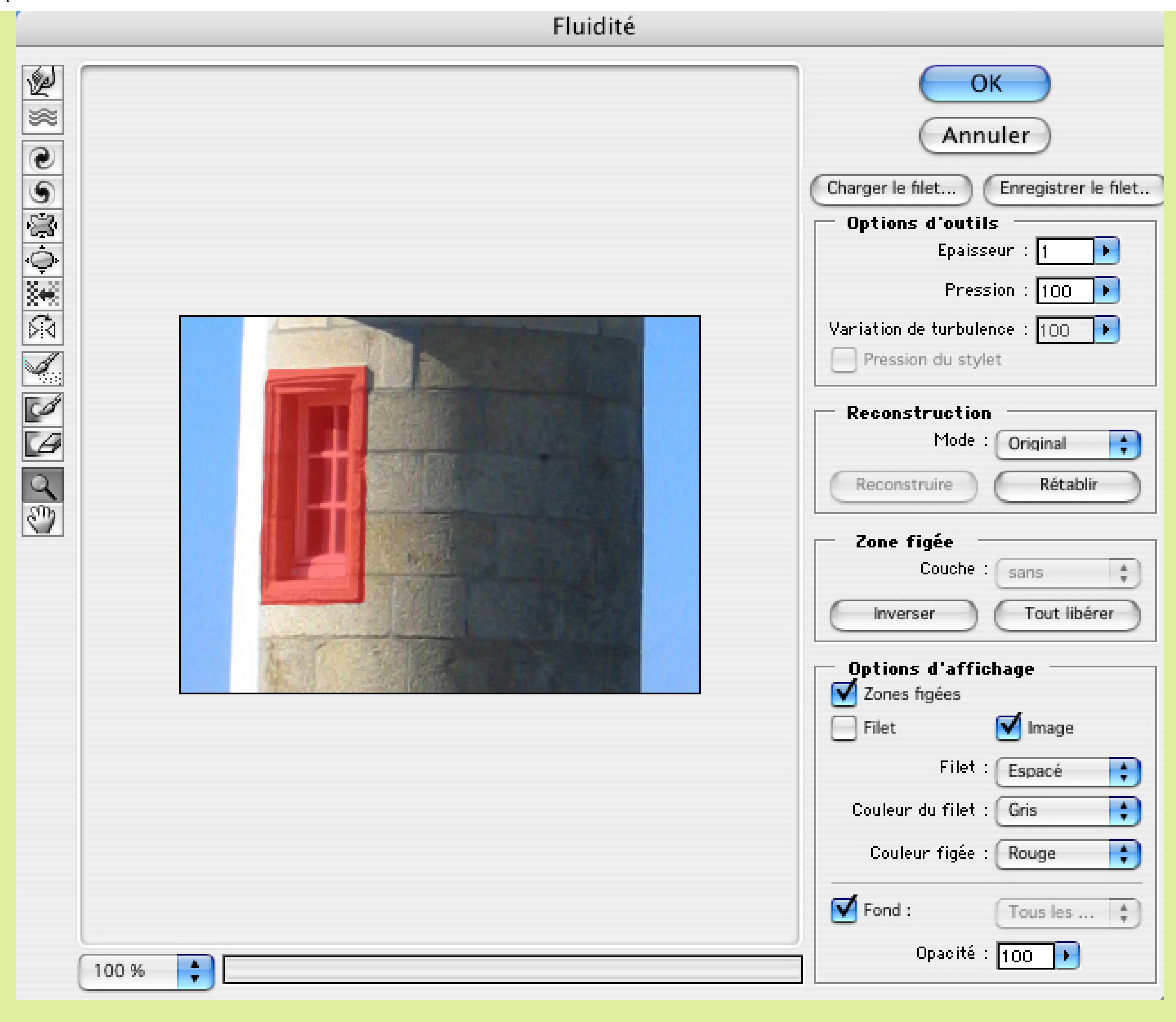
La zone figée

Dans une photo, vous pouvez déformer certaines zones et en conserver d'autre intacte. Pour bloquer une zone d'image, vous allez devoir la peindre au moyen de **l'outil blocage**:





Une fois votre outil sélectionné, effectuez un clic maintient et colorez la zone à figer. Vous allez voir un tracé rouge suivre votre souris:



Cette zone, une fois colorée, sera protégée contre toute contorsion. Si vous utilisez un outil de déformation et que vous le passez sur cette partie, celle-ci ne sera pas modifiée contrairement au reste de l'image:



Une fois peint, vous pouvez retirer de la matière à votre sélection rouge . Pour cela, sélectionnez votre outil de **libération**:



Au moyen d'un clic maintient, dessinez par dessus une zone rouge. Vous pourrez voir que cet outil agit comme une gomme et débloque les zones déjà peintent. Dans l'exemple ci dessous, la zone à bloquer affichée en rouge est trop large par rapport à la fenêtre. Il faut donc nettoyer la zone figée afin d'obtenir un contour plus lisse.





Vous pouvez modifier la couleur de sélection grâce à l'option "**Couleur figée**" de la partie **Options d'affichage**.

La commande **"Inverser"** permet de sélectionner automatiquement les zones non qui ne sont pas figées et de libérer les parties rouge.

La commande **"Tout libérer"** permet de tout désélectionner afin de recommencer une nouvelle sélection.

retour au début de la page

V. Les corrections physiques

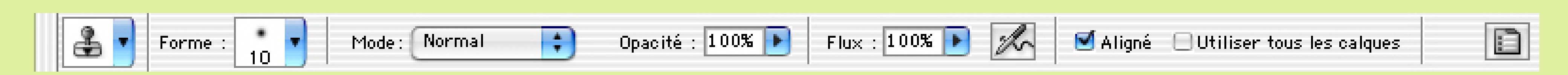
- *Le tampon*
- *Le correcteur*
- *L'outil pièce*
- *L'outil goutte d'eau (le flou)*
- *L'outil netteté*

Nous avons vu qu'il était possible d'effectuer des modifications et corrections sur les couleurs des images ; il existe également des outils vous permettant de corriger les défauts des images, comme les rayures sur de vieilles photos, ou tout simplement pour copier des éléments d'une image en plusieurs exemplaires.

LE TAMPON (touche S)

Il vous permet de corriger une zone d'image ou de la dupliquer vers un autre endroit. Il faut d'abord déterminer quelle zone doit être prélevée et quelle partie sera corrigée.

1. Choisissez l'outil du Tampon.
2. Déterminez une forme de pinceau dans la barre d'option des outils. Dans un premier temps, sélectionnez une forme légèrement estompée, et un diamètre peu important ; vous modulerez ensuite selon vos besoins.
   Comme précédemment, il est possible d'utiliser l'outil Aérographe pour obtenir un effet de pulvérisation.



3. Maintenant, vous devez prélever l'élément de la photo que vous allez reproduire (dans notre exemple, il s'agit du champignon). Pour

cela, appuyez sur la touche ALT de votre clavier. Le curseur se modifie et devient une cible. Faites un simple clic à cet l'endroit et relâchez la touche ALT.
4. Déplacez-vous à l'endroit où doit être copiée votre sélection ciblée (dans notre exemple, en haut du premier champignon).
5. Effectuez un clic maintient sur votre souris et déplacez vous. La partie sur laquelle apparaît une croix représente la zone que vous copiez. Vous devez être en train de dupliquer cette zone.



Image de base



Le champignon dupliqué grâce à l'outil Tampon.

***Les modes (de fusion)** vous permettent de combiner le rendu de couleur des éléments copiés en fonction des zones qui accueillent ces copies.
Dans notre précédent exemple, le mode de fusion a été laissé sur l'option **Normale** (par défaut). Rappelez-vous qu'ils diffèrent en fonction des couleurs utilisées.

Notre but, dans ces exemples, n'était pas d'effectuer de belles réalisations mais uniquement de vous montrer certains modes de fusion lors de la duplication avec le tampon.



Image de base.

Mode obscurcir.



Mode produit.



Mode lumière vive.

Mode lumière tamisée.



Mode densité de couleur +.

Tous ces modes permettent de multiplier/superposer les couleurs les unes par rapport aux autres ; de modifier la clarté, la luminance ou la densité des couleurs de pixels, d'obscurcir et d'éclaircir le contraste des couleurs.

LE CORRECTEUR (touche J) 

Là où le tampon duplique, le correcteur lui, va vous permettre en plus **d'adapter votre sélection à la luminosité et à la texture** de la zone qui reçoit. Il s'utilise de la même façon que le tampon. Comme précédemment, vous devrez choisir une **forme d'outil et un mode**.

Vous avez le choix entre utiliser une portion d'image ou des motifs. L'option "**aligner** " dans la barre d'option des outils permet de ne pas avoir à redonner une cible à chaque fois que vous relâchez votre souris. Le correcteur est un outil formidable, ne vous en privez pas !





Dans cet exemple, ce visage a été crayonné.



Après nettoyage au correcteur.

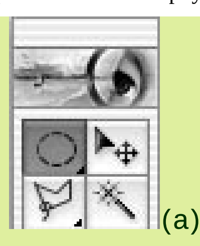
L'OUTIL PIÈCE (touche J) 

Cet outil placé dans le menu local déroulant de l'outil correcteur, va nous aider à corriger des zones d'une image en conservant leurs luminosité et texture. Cette fois-ci, il faudra déterminer une zone à "cerner" (**détourer**) et à déplacer grâce à un outil de sélection.

Si vous utilisez le mode **Cible** situé dans la barre d'option des outils, votre sélection sera adaptée à la luminosité ambiante.

En mode cible la zone que vous allez sélectionner sera copiée vers un autre endroit :

1. Essayez de trouver une image dont certaines zones sont plus lumineuses que d'autres. Dans notre exemple, le flash a créé une zone plus lumineuse que dans le reste de l'image.
2. Si vous ne savez pas encore sélectionner une zone d'image, dans la barre d'outils, faites un clic sur le premier outil. Comme dans notre exemple nous souhaitons prélever une partie ronde (les poignées), nous allons sélectionner l'outil ellipse de sélection (a). Si votre zone est rectangulaire, choisissez le rectangle de sélection. Si celui-ci n'est pas affiché dans la barre d'outils, entrez dans le menu local déroulant de l'outil (b) en y faisant un clic maintient. Choisissez le plus adapté à vos besoins. Pour plus de détails concernant la sélection, reportez-vous à la section IV « La sélection ».

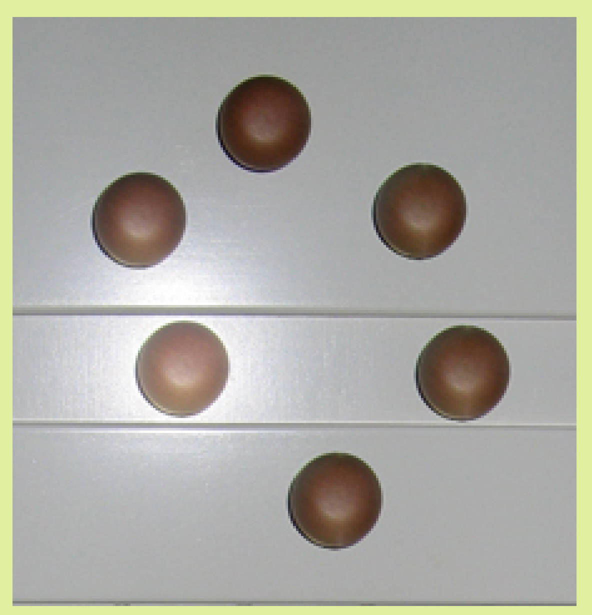

(a)



(b)

3. Une fois votre outil de sélection choisi, détourer (sélectionnez) une zone en faisant un clic maintient de votre souris et en la déplaçant en diagonale. Relâchez votre souris.
4. La zone d'image apparaît dans des pointillés.
5. Sélectionnez l'outil Pièce. En haut dans la barre d'option des outils (sous la barre des menus), demandez le mode cible.
6. Effectuez un clic maintient dans votre sélection affichée en pointillés et déplacez la vers un endroit lumineux de votre image.
7. Relâchez votre souris. La partie que vous avez emportée doit être dupliquée et adaptée à la zone qui reçoit votre sélection.
8. Pour tout désélectionner, allez dans le menu Sélection / Désélectionner ou tapez D (Ctrl D) sur votre clavier.



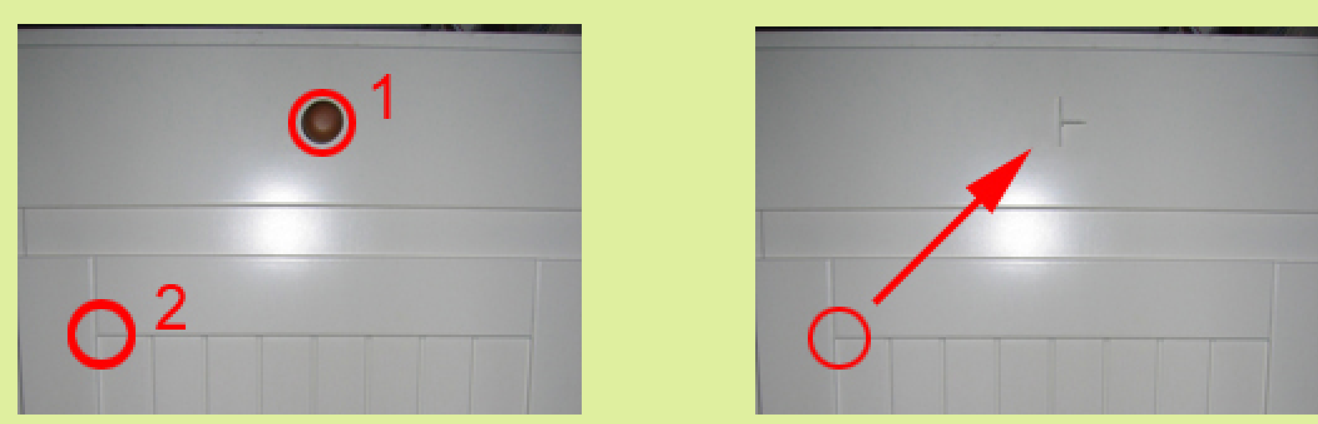


À partir de ce meuble, nous avons ajouté des poignées à plusieurs endroits. On voit que chaque bouton a été adapté à la luminosité ambiante.

En mode **source**, la zone prélevée (le bouton) ne sera pas dupliquée ; En revanche il sera remplacé par la zone où vous ferez glisser votre

sélection.

1. Comme précédemment, effectuez une sélection. Nous avons re-sélectionné le bouton (1).
2. Sélectionnez l'outil Pièce.
3. Demander l'option source dans la barre d'option des menus.
4. Faites un clic maintient sur la zone en pointillés et déplacez-la vers un nouvel endroit (2).
5. Relâchez votre souris. La partie 2 remplace le bouton.



La partie de la photo sur laquelle vous relâchez la souris apparaît dans la zone premièrement sélectionnée.

LES OUTILS GOUTTE D'EAU / NETTETÉ (touche R) /

L'outil goutte d'eau permet de **rendre des zones plus floues** (comme si l'on avait fait couler de l'eau sur une partie de l'image). Vous pouvez donner un effet plus délicat au contour d'un personnage par rapport à son fond où mettre en avant un personnage, en rendant flou l'arrière-plan.

1. Ouvrez une image comportant un gros plan.
2. Sélectionnez l'outil goutte d'eau.
3. Dans la barre d'option des menus, spécifiez une forme d'outil, un diamètre et une intensité de pulvérisation du flou ; Essayez de donner une valeur faible pour commencer. Vous augmenterez le taux de pulvérisation par la suite.
4. Commencez par faire de simples clics sur le contour de votre personnage et travaillez par à-coups. Si vous restez appuyer le doigt sur votre souris, vous allez vite vous rendre compte que vous grillez les pixels.

L'outil **netteté augmente la précision de zones d'image**. Comme avec l'outil goutte d'eau, il vous faudra utiliser les options de forme

d'outils et régler l'intensité avec finesse.



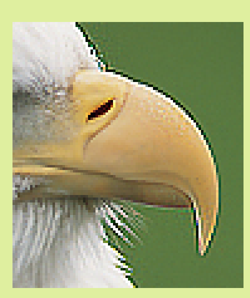


L'aigle flou



Plus net

Ces outils doivent être utilisés avec finesse et par à-coups, afin d'obtenir un bon résultat !

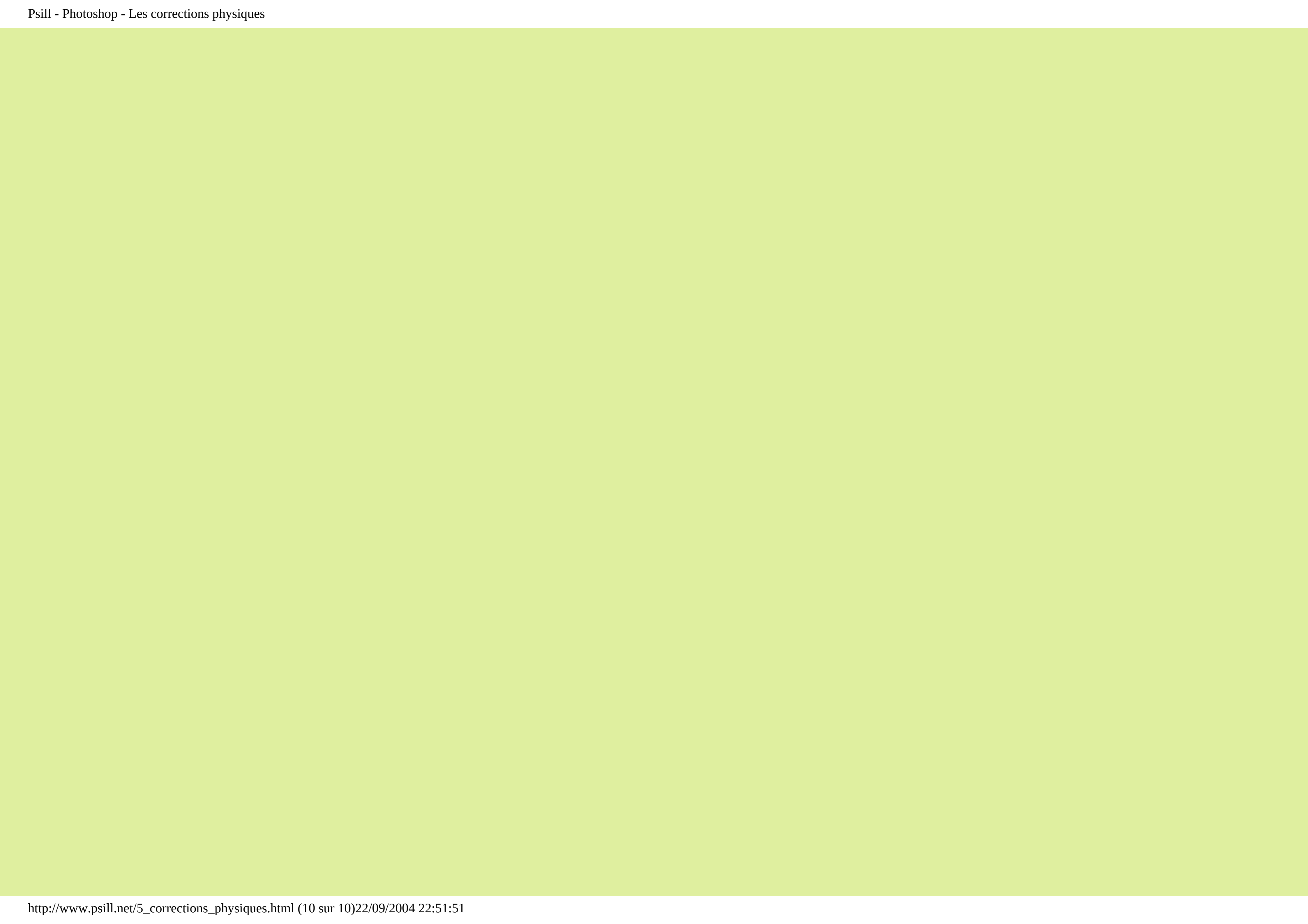


*Une netteté trop importante **détruit les pixels** (contours).*



Mise en avant de l'aigle grâce au flou, appliqué sur l'arrière-plan.

retour au début de la page



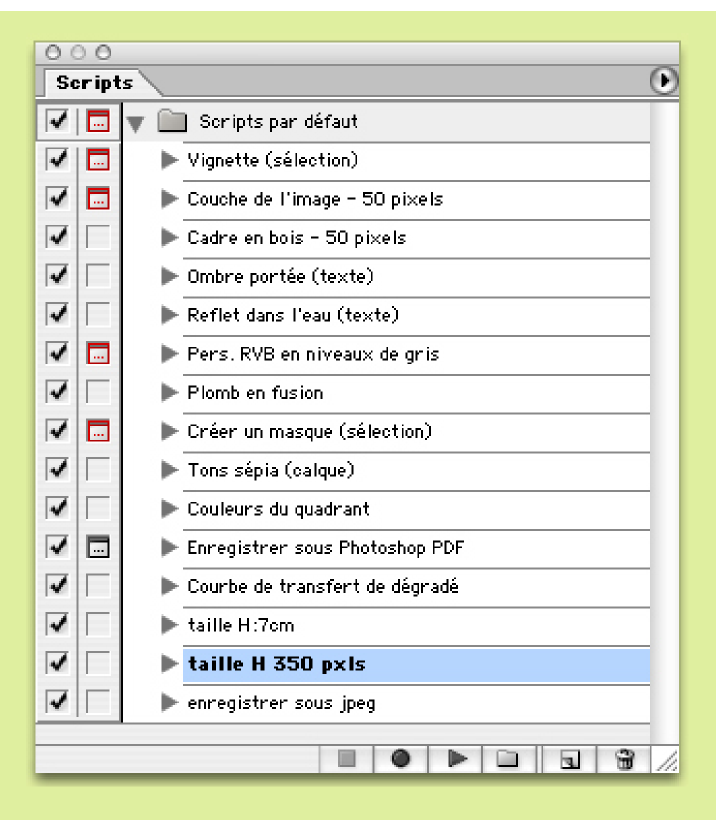
XI. Automatisation des tâches

Imaginons que vous souhaitiez modifier la taille d'une image; en temps normal, il vous faudrait ouvrir le document, aller dans le menu fichier, demander à enregistrer le fichier à un endroit précis du disque, demander un format...
Imaginons à présent que vous deviez traiter ces commandes pour une centaine de fichiers ? Une centaine de fichiers à ouvrir, à enregistrer sous, à choisir le format... ? Vous y passeriez probablement de très longues minutes... C'est là que l'automatisation des tâches intervient.
Toutes ces précédentes d'actions peuvent être réunies et enregistrées dans un script qui sera appliqué à n'importe quel moment de votre travail via un simple raccourci clavier.

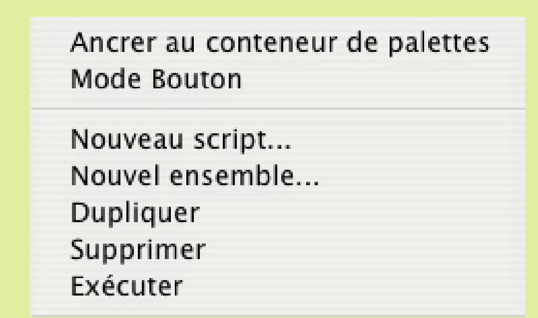
Les scripts ainsi que les différentes commandes d'automatisation qui peuvent traiter des dossiers entiers, et permettent donc de gagner un temps infini, dans la mesure ou vous pouvez modifier un nombre considérable de fichiers.

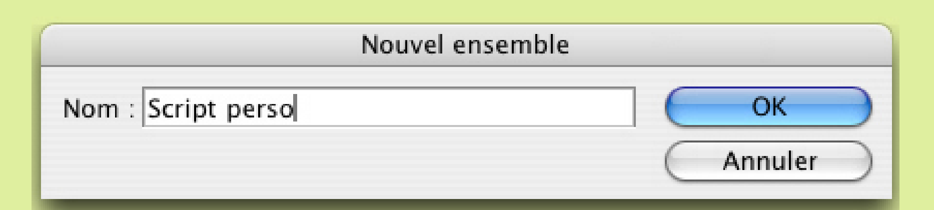
LES SCRIPTS

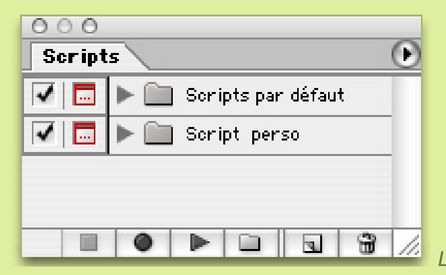
Les scripts sont des commandes que vous effectuez et enregistrez pas à pas puis qui sont réunies et exécutées grâce à un raccourci clavier.
Pour enregistrer des tâches dans Photoshop, vous allez devoir commencer par faire apparaître votre palette de script. Allez dans le menu **Fenêtre / Scripts.** Cette palette s'affiche:



Un certain nombre de scripts est déjà enregistré dans un dossier (ensemble) portant le nom de « **Scripts par défaut** ». Vous pouvez y trouver le script vignette, sépia...
Vous pouvez décider de créer votre propre ensemble de scripts en allant dans le menu local déroulant de la palette et en demandant « **Nouvel ensemble...** ». Une fenêtre va s'afficher vous demandant de nommer le dossier contenant vos futurs scripts. Nommez-le script perso pour l'exercice qui va suivre.







La palette de scripts après l'ajout d'un nouveau dossier « Script perso».

Lorsque vous décidez d'enregistrer un film ou une musique, quel que soit votre télécommande, vous utilisez des boutons de types enregistrement - lecture - arrêt ... Dans Photoshop, pour l'enregistrement d'un script, vous trouverez des boutons se trouvant au bas de votre palette de script. Ceux-ci vous permettent l'enregistrement ou l'arrêt du script, ou l'ajout d'actions tout au long de votre script.



Vous devez comprendre que l'enregistrement se en deux étapes. La première est la **création** du nouveau script et la seconde, l'ajout des **commandes** qui constitueront le script.

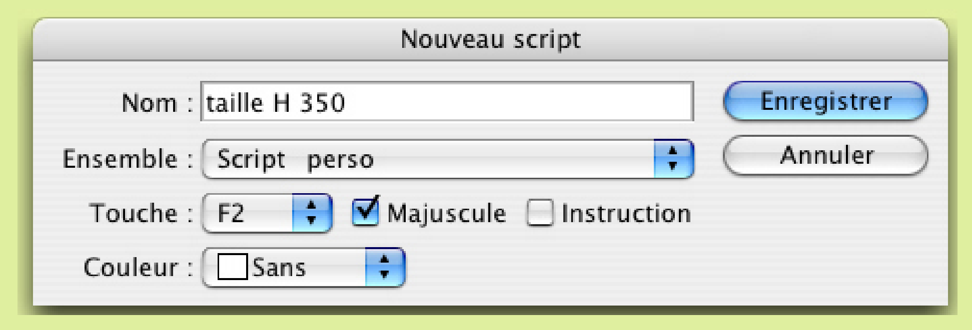
Dans notre exemple, nous avons décidé de créer un script qui change la hauteur de nos fichiers à 350 pixels.

Création du script

1. Commencez par ouvrir une photo.
2. Dans la palette de scripts, cliquez sur l'avant-dernière icône. Il s'agit de l'icône de nouveau script:



3. Une fenêtre apparaît. Vous allez devoir donner un nom à votre script. Donnez un nom qui soit assez parlant car la liste de scripts peut être assez importante au fur et à mesure de votre travail. Nous le nommons « taille H 350 ».

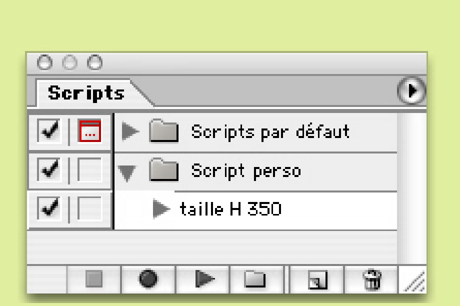


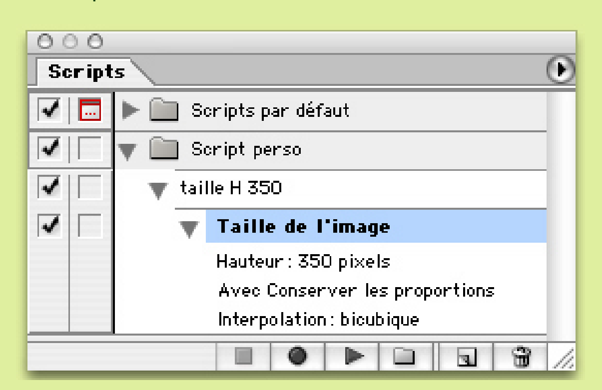
4. Le menu local déroulant "Ensemble" vous permet de choisir l'endroit où vous enregistrez votre script. Comme précédemment nous avons créé un dossier Script perso, nous enregistrerons le nôtre dedans.
5. Vous pouvez attribuer un raccourci clavier qui lancera votre script. Vous pouvez choisir dans le menu local déroulant une touche de fonction et la combiner à la touche Majuscule ou Commande (ou les deux).
   Nous vous recommandons d'utiliser des touches de fonctions avec une touche supplémentaire (ici Maj+F2) car le clavier vous permet déjà le changement de paramètres système (tel que la diminution de la luminosité) via les touches F1 à F15.
   La touche commande se nomme « Instruction » dans la fenêtre.
6. Cliquez sur Enregistrer.

   À partir du moment ou vous cliquez sur cette case, l'enregistrement commence seulement.
   Vous pouvez le vérifier en regardant en bas de votre palette de script, le bouton rouge (enregistrement) est à présent grisé:



   Maintenant, toutes les commandes que vous lancerez feront partie de votre script.
7. Vous devez spécifier les tâches à effectuer. Nous avons décidé de changer la hauteur de notre fichier. Allez dans le menu Image / Taille de l'image.
8. Dans la fenêtre qui s'affiche, donnez une valeur en hauteur de 350 pixels et faites OK.
9. En bas de la palette de script, cliquez sur la première icône représentant un carré noir. Cela permet l'arrêt de l'enregistrement.
   Votre palette doit apparaître avec votre nouveau script:





   Nous avons bien créé un script appelé « taille H 350 » dans notre dossier « Script perso ». Pour visualiser la liste des diverses actions qui composent le script, cliquez à gauche du nom, sur le triangle. On voit apparaître la commande de changement de taille que l'on a lancée précédemment.

10. Pour le moment le script créé n'a pas encore été lancé au moyen du raccourci clavier que vous avez affecté au script. Pour cela, vous devez ouvrir une photo, et appuyez sur le raccourci créé: Maj+F2. Le script se lance automatiquement.

Dans cet exemple, le script est simple et n'utilise pas beaucoup de commande (nous avons simplement changé la taille d'une image). Si vous avez de nombreuses commandes à effectuer, utilisez les scripts. Ouvrez un script par défaut pour afficher la liste des commandes qui peuvent constituer un script.

Exécution d'un script

1. Si vous souhaitez utiliser les scripts figurant par défaut dans Photoshop, commencez par ouvrir une photo.
2. Sélectionnez le script que vous souhaitez utiliser en cliquant une fois sur son nom. Il doit apparaître en bleu.
3. Cliquez sur la case "Lecture" située en bas de la palette de scripts:

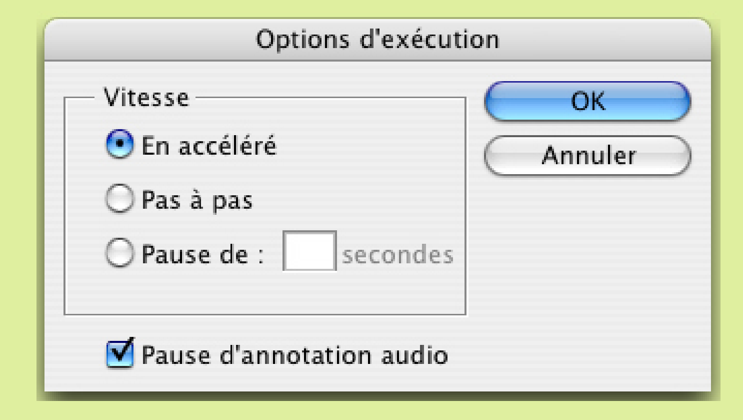


Certains scripts sont créés à partir de fichier ayant une taille particulière. Si votre fichier n'est pas adapté, il risquera d'être coupé. Vérifiez bien la liste des commandes à exécuter durant le script pour être sûr et travaillez sur des copies pour vous exercer.

Vitesse de déroulement des scripts

Si vous trouvez que les scripts s'exécutent trop rapidement, vous pouvez modifier la vitesse des commandes en allant dans le menu local déroulant de la palette et en choisissant l'option :

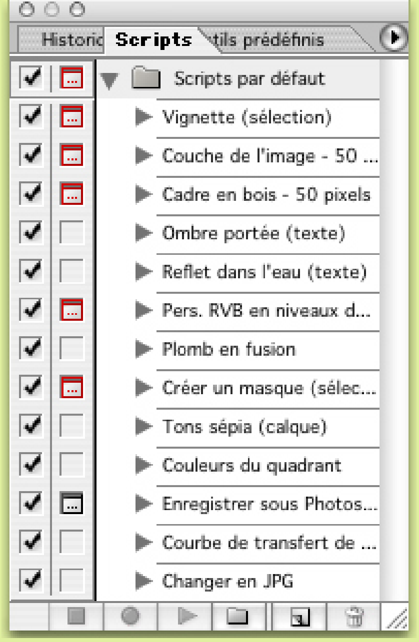
- **En accéléré** qui exécutera le script à une vitesse normale.
- **Pas à pas** qui marque un arrêt entre chacune des commandes exécutées.
- **Pause de** qui permet de suspendre les commandes durant un certain nombre de secondes que vous fixez.



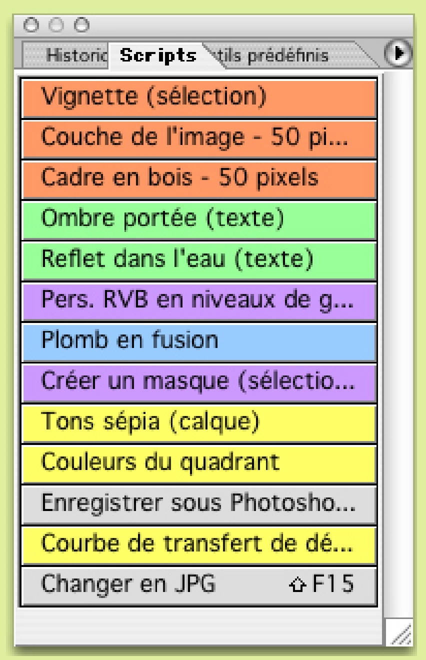
La commande "pause d'annotation audio" autorise le début d'une nouvelle commande à s'exécuter uniquement à partir du moment ou une annotation audio est finie. Si vous décochez cette option, les commandes du script continueront même si l'annotation audio n'est pas terminée.

Empêcher l'exécution d'une commande d'un script

Vous pouvez si vous le souhaitez faire en sorte qu'une commande à exécuter soit exclue de la liste des scripts. Elle sera toujours présente dans votre liste mais simplement inactive. Pour rendre inactive une commande, affichez votre palette de scripts en mode liste. Allez dans le menu local déroulant de la palette et vérifiez que l'option "Bouton" n'est pas cochée:

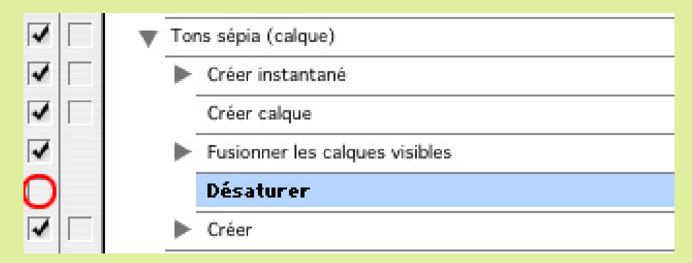


La palette en mode **liste**



La palette en mode **Bouton**

1. Ouvrez le dossier Scripts par défaut. Vous devez y trouver un script nommé "Tons sépia". Ce script permet de modifier les couleurs de votre image, en lui donnant une ambiance de type "vieille photo".
2. Cliquez sur le triangle placé à gauche du nom pour faire apparaître la liste de commandes qui constitue le script. Vous devez voir la liste apparaître, elle-même composée d'une sous-liste.

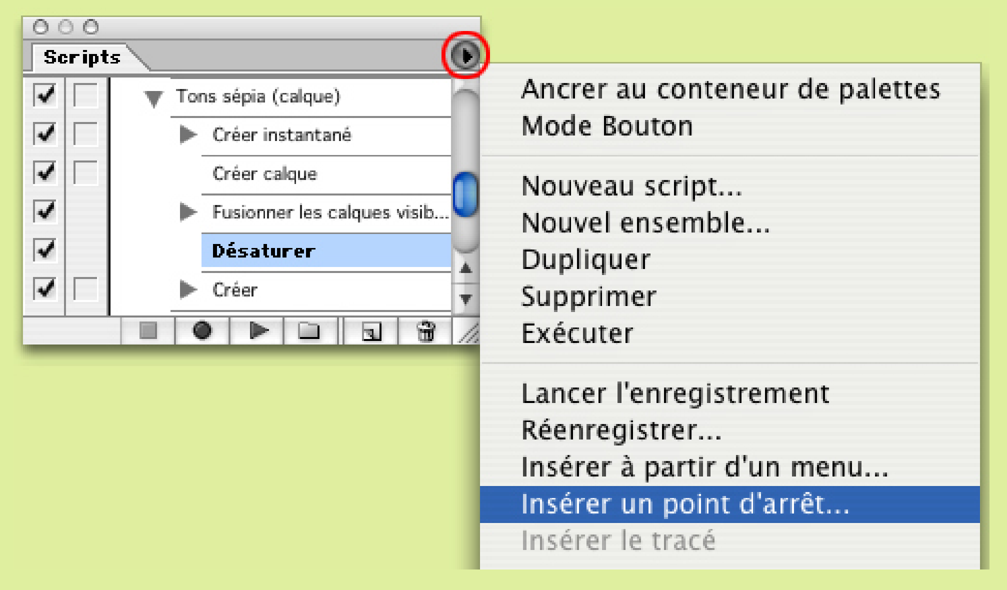


3. Cliquez sur l'encoche située à gauche du nom de la commande. Une fois retirée, la commande ne s'exécutera plus.

Point d'arrêt lors de l'exécution du script

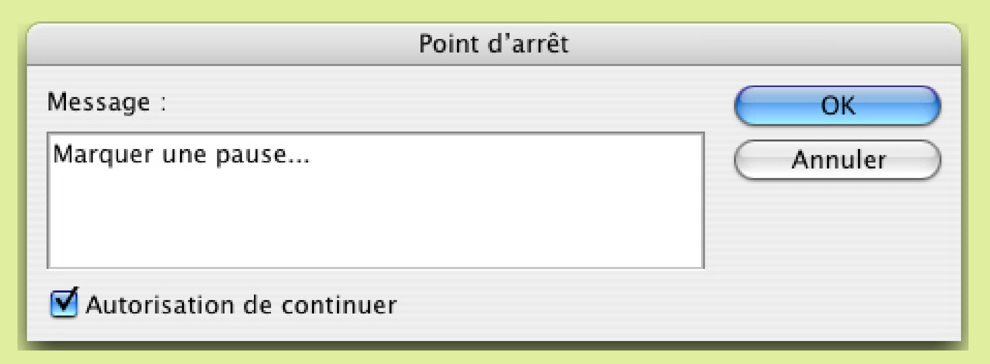
Vous pouvez décider d'imposer un arrêt durant l'exécution d'un script. Cette pause offre l'avantage de pouvoir utiliser les outils de dessin que vous ne pourriez pas utiliser lors du déroulement d'un script (vous pourriez avoir besoin d'utiliser le tampon sur une image et cette commande ne pourrait être traitée de façon automatique).

1. Ouvrez le script "Tons sépia" de la palette de script. Affichez la liste des commandes qui le constitue.
2. Placez-vous sur la commande "Désaturer" en effectuant un clic sur son nom. La fonction doit apparaître en bleu.
3. Allez dans le menu local déroulant de la palette situé en haut à droite et demandez "Insérer un point d'arrêt".

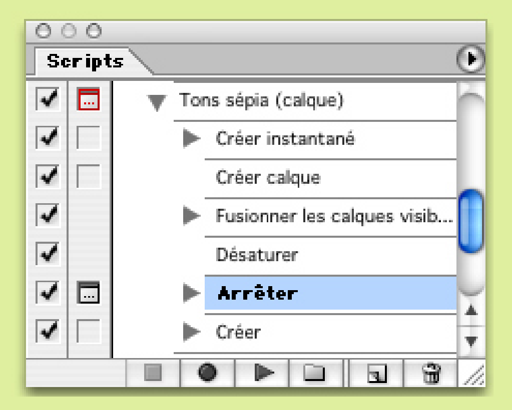


4. Une fenêtre va s'afficher. Vous pourrez y taper un message qui viendra s'afficher durant l'exécution du script.

   En bas de la fenêtre, l'encoche "Autorisation de continuer" permet au script de ne pas marquer de temps de pause durant l'affichage du message. Cliquez sur OK une fois le message rédigé.



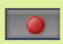
5. À présent, votre liste de commandes doit afficher une nouvelle commande "**Arrêter**":



6. Vous pouvez lancer le script en cliquant sur le troisième bouton en bas de la palette et ainsi vérifier qu'une fenêtre va s'afficher à l'endroit où vous avez placé votre temps d'arrêt.

Rajout d'une commande à un script

Vous pouvez décider de rajouter des commandes à un script déjà réalisé. Pour cela, placez-vous à l'endroit ou la nouvelle commande doit figurer puis aller dans le menu local déroulant de la palette de script et demander l'option "**lancer l'enregistrement**".
À partir du moment où vous avez relancé l'enregistrement, vous devez voir le second bouton du bas de la palette activé:



Vous pouvez maintenant rajouter une fonction puis arrêter votre script au moyen du premier bouton du bas de la palette.



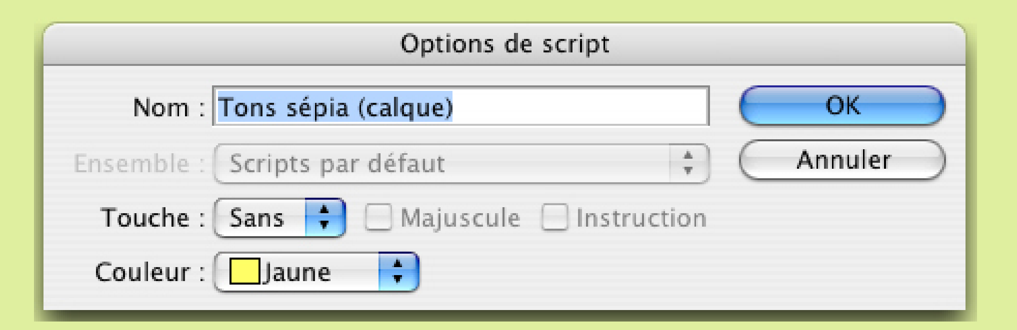
Suppression d'une commande ou d'un script entier

Vous pouvez choisir de retirer une commande si vous ne souhaitez plus l'exécuter. Dans la palette de script, sélectionnez la commande en cliquant une fois sur son nom, puis cliquez sur la poubelle en bas de la palette. Un message de confirmation va apparaître vous demandant si vous souhaitez vraiment supprimer la commande.
Vous pouvez faire de même avec un script entier.

Vous pouvez également utiliser la technique du glisser-déposer du script et/ou commande.Faites un clic maintient sur une commande ou un script puis déplacez-vous vers la corbeille située en bas de la palette de script. Relâchez-y votre souris.

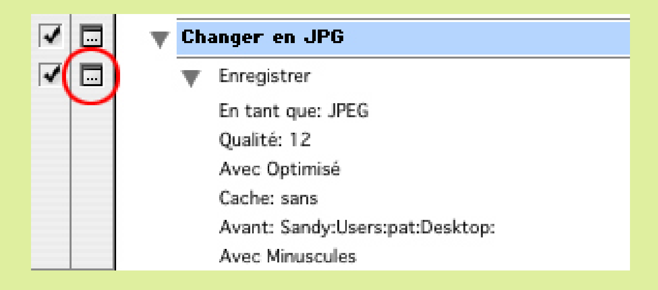
Modification du nom d'un script

Pour modifier le nom d'un script, placez-vous sur son nom. Ne vous placez pas sur une simple commande. Dans le menu local déroulant de la palette, choisissez la commande "**Options de script**". Dans la fenêtre qui va s'afficher, vous pourrez changer le nom.



Attention aux noms des fichiers à fournir durant une phase d'enregistrement !!!

Si vous travaillez sur un fichier qui n'est pas encore nommé, un nom par défaut sera automatiquement attribué lors de l'exécution du script (**exemple fichier 1**), et tous les fichiers qui seront traités par ce script seront renommé Fichier 1... Photoshop ne fera pas automatiquement de distinction entre chacun d'entre eux. Il pourrait donc tous les remplacer les uns à la suite des autres lors de l'enregistrement du script... Vous risquez de ne voir apparaître sur votre bureau, qu'un seul fichier alors que vous en aviez peut-être enregistré dix autres ? Ils se sont probablement écrasés au fur et à mesure de l'enregistrement.
Pour éviter ce problème, vous pouvez imposer l'affichage de la fenêtre de dialogue durant le déroulement du script. Cochez l'encoche se trouvant à gauche du nom du script au moment de la phase "Enregistrement". Vous devez voir apparaître l'icône de boîte de dialogue:



Cette commande impose une sorte de "pause" au cours de la phase d'enregistrement du script. De cette façon, avec l'affichage de la boîte de dialogue d'enregistrement, vous pourrez nommer chacun des fichiers si besoin est.

Un fichier déjà nommé ne nécessite pas cet arrêt au cours de l'exécution du script. Vous pourrez donc retirer l'icône en cliquant dessus une fois.

TRAITEMENT PAR LOTS

Nous venons de voir qu'il était possible d'appliquer des scripts sur un fichier ouvert à l'écran. Mais vous pouvez également décider de travailler sur des dossiers placés sur un disque dur, qui ne sont pas actuellement ouverts dans Photoshop.
Le traitement par lots permet d'appliquer des scripts à des dossiers placés dans votre ordinateur.

Commencez par dupliquer sur votre bureau, un dossier contenant des photos. Assurez-vous que vos fichiers sont au format PSD (Photoshop). Nous allons leur appliquer un script prédéfini qui permet d'enregistrer les fichiers d'un dossier au format PDF.

Allez dans le menu **Fichier / Automatisation / Traitement par lots**. Une fenêtre s'affiche:

Traitement par lots

Exécuter
Ensemble : Scripts par défaut
Script : Enregistrer sous Photosh...

OK
Annuler

Source : Dossier
Sélectionner... Sandy:Users:pat:Desktop:A voir PS:
Priorité sur les instructions de script “Ouvrir”
Inclure tous les sous-dossiers
Supprimer les avertissements sur les profils colorimétriques

Destination : Dossier
Sélectionner... Sandy:Users:pat:Desktop:
Priorité sur les instructions de script “Enregistrer sous”
Dénomination de fichier
Exemple : Mon fichier.gif
Nom de Document + extension +
+ +
+
Compatibilité : Windows Mac OS 9 Unix

Compatibilité : Windows Mac OS 9 Unix

Erreurs : Arrêt en cas d'erreur

Enregistrer sous...

Cette fenêtre est composée de quatre parties. La première gère le script à réaliser, la seconde partie traite le dossier à modifier, la troisième partie l'endroit ou sera enregistré le dossier une fois traité, et la dernière permet d'effectuer des actions en cas d'erreur lors de l'enregistrement des fichiers.

Dans la zone Exécuter, vous devez commencer par choisir le dossier (ensemble) dont sera issu le script à réaliser. Vous devez trouver l'ensemble nommé "Script par défaut".
La zone script vous permet de choisir dans une liste, quel script utilisez pour le traitement sur les fichiers. Ici, le script "Enregistrer sous Photoshop PDF".

Vignette (sélection)
Couche de l'image - 50 pixels
Cadre en bois - 50 pixels
Ombre portée (texte)
Reflet dans l'eau (texte)
Pers. RVB en niveaux de gris
Plomb en fusion
Créer un masque (sélection)
Tons sépia (calque)
Couleurs du quadrant
✓ Enregistrer sous Photoshop PDF
Courbe de transfert de dégradé

Dans la zone Source de la fenêtre de traitement par lots, vous devez déterminer quels seront les fichiers à traiter. Ils peuvent être :

- **Placés dans un dossier** et dans ce cas, vous devez déterminer leur emplacement sur le disque dur via le bouton "Sélectionner".
- **Importés** éventuellement d'un appareil numérique ou d'un scanner.
- **Actuellement ouvert** dans Photoshop.
- Être actuellement **affichés** (partie de droite) **dans l'explorateur**.

Dossier
Importation
Fichiers ouverts
✓ Explorateur de fichiers

Dans la zone **destination**, vous choisissez l'emplacement où sera enregistré le nouveau dossier une fois traité. Vous devez choisir sous quelle forme les fichiers seront enregistrés (une liste numérotée, avec ou sans leur extension, ...) ainsi que leur compatibilité avec d'autres systèmes.

La dernière zone permet de créer une pause, au cour du traitement en cas d'erreur ou d'enregistrer un fichier où seront consignées les erreurs.

Une fois que vous avez réglé ces paramètres, vous pouvez appuyer sur Ok.
Vous devez voir les fichiers s'ouvrir automatiquement, éventuellement le script s'arrêter pour vous permettre de spécifier les options d'enregistrement du PDF, puis être placés dans le dossier de destination une fois modifiés.

DROPLET

Les droplets sont des **applications** liées à un script, que vous utilisez sur des fichiers via un glissé déposé. Vous pouvez donc traiter n'importe quels fichiers et/ou dossiers sans avoir à ouvrir la palette de script. L'application que vous créerez pourra être placée à n'importe quel endroit du disque dur.

Pour créer un droplet, allez dans le menu **Fichier / Automatisation / Créer un droplet**. Une fenêtre de paramètres s'ouvre:

Créer un droplet

Nom du droplet
Sélectionner... Sandy:Users:pat:Desktop:Essai Droplet Sépia

OK
Annuler

Exécuter
Ensemble : Scripts par défaut
Script : Tons sépia (calque)
Priorité sur les instructions de script "Ouvrir"
Inclure tous les sous-dossiers
Supprimer les avertissements sur les profils colorimétriques

Destination : Dossier
Sélectionner... Sandy:Users:pat:Desktop:
Priorité sur les instructions de script "Enregistrer sous"
Dénomination de fichier
Exemple : 1.gif
Numéro de série à 1 chiffre + extension +
Compatibilité : Windows Mac OS 9 Unix

Erreurs : Arrêt en cas d'erreur
Enregistrer sous...

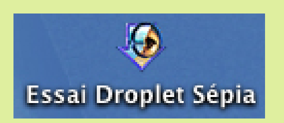
Vous allez devoir donner un **nom à votre droplet**. Cliquez sur la case "Sélectionner" de la zone Nom du droplet. Une fenêtre s'ouvre vous demandant de choisir le nom et **l'emplacement** ou sera enregistré le droplet (**l'application**). Choisissez un nom parlant car vous pourriez rapidement vous retrouver avec un nombre important de droplet. Dans notre exemple, notre droplet se nomme "Essai Droplet Sépia**"** et sera enregistré sur le bureau.

Dans la partie **"Exécuter"**, vous devez définir quel script sera employé. Comme précédemment pour le traitement par lots, les scripts utilisés sont rangés dans des ensembles. Nous avons choisi d'utiliser le script "Tons sépias".

Dans la zone **"Destination"**, vous choisissez l'emplacement où sera enregistré le nouveau dossier une fois traité. Vous devez choisir sous quelle forme les fichiers seront enregistrés (une liste numérotée, avec ou sans leur extension, ...) ainsi que leur compatibilité avec d'autres systèmes.

La dernière zone permet de créer une pause au cour du traitement en cas d'erreur ou d'enregistrer un fichier où seront consignées les erreurs.

Une fois tous ces paramètres choisis, cliquez sur la case OK. Vous allez voir apparaître une icône à l'endroit ou vous avez enregistré le droplet :

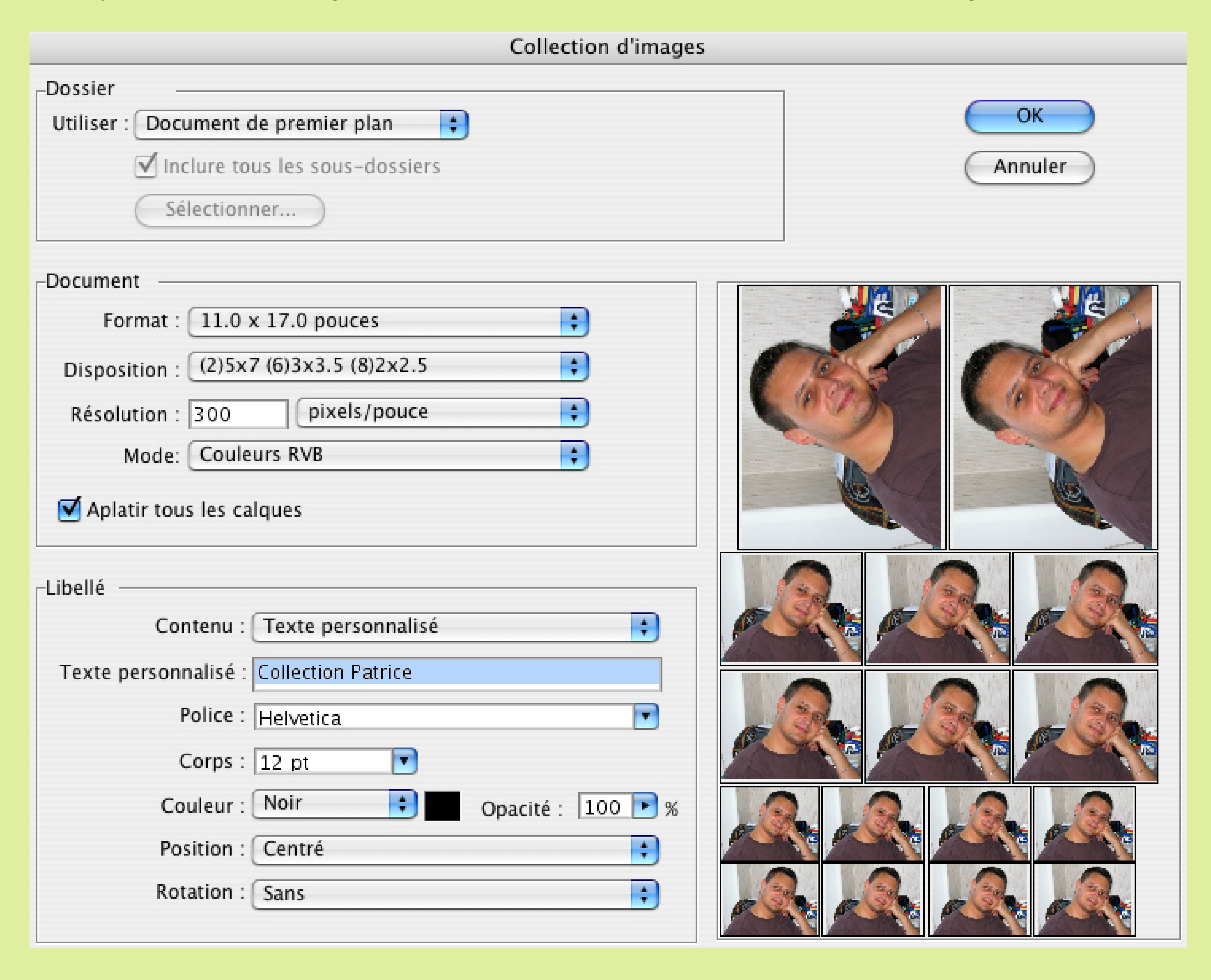


À présent, sélectionnez une photo ou un dossier contenant des images et, au moyen d'un clic maintient, faites-les glisser sur l'icône de droplet. Relâchez-y votre souris. Le droplet va lancer le script sélectionné et va traiter votre photo ou votre dossier. Si Photoshop n'est pas ouvert lors de l'exécution du droplet, celui-ci se chargera de lancer le logiciel pour le traitement du script.

COLLECTION D'IMAGES

Qui n'a pas connu les éternelles photos de classe, composées de série au format portrait ou photomaton ? Ces photos étaient souvent composées d'une collection de plusieurs photos identiques mais affichées en différents formats. La commande de collection d'images permet de créer un fichier composé de plusieurs photos ayant des tailles différentes.

Pour composer une collection d'images, allez dans le menu **Fichier / Automatisation / Collection d'images.** Une fenêtre s'ouvre:



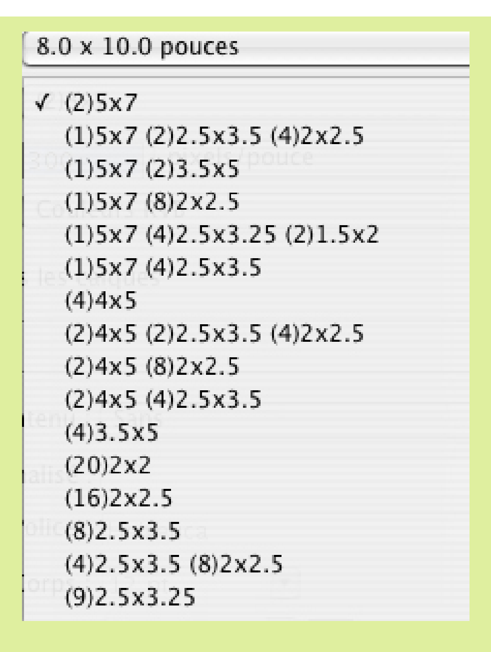
Cette fenêtre est découpée en trois parties et d'une galerie d'images exemples.

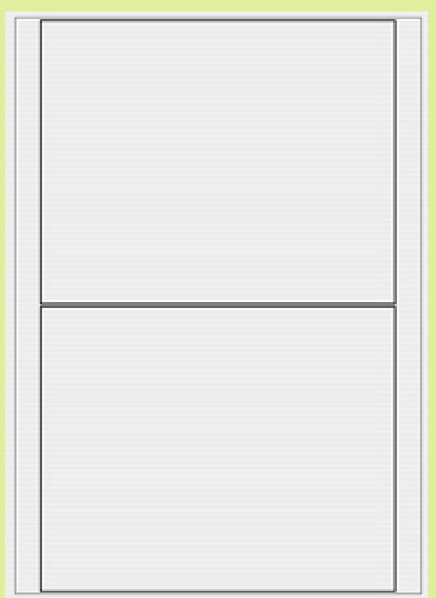
La première partie **Dossier** vous permet de choisir le fichier que vous allez utiliser pour constituer la collection. Vous avez la possibilité de choisir entre l'utilisation d'un simple fichier dont vous spécifiez l'emplacement, un dossier contenant diverses photos ou encore le document de premier plan (ouvert à l'écran).

La partie **Document** vous permet de choisir le format des images qui constitueront la collection. Vous avez le choix entre ces trois formats:

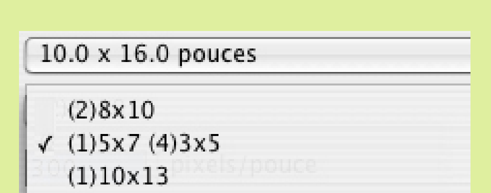
Vous pouvez voir que le choix du format à une incidence sur l'organisation de la fenêtre de droite ainsi que sur la disposition que vous pouvez demander dans l'option suivante "**Disposition**".
C'est ici également que vous réglez les résolutions et modes colorimétriques de vos images.

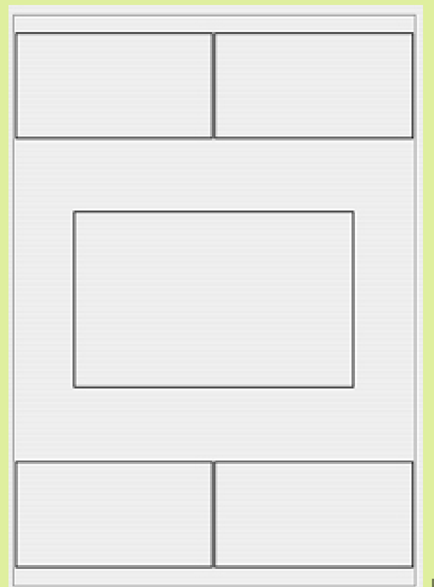
La zone d'option pour le format 8.0 * 10.0 pouces et un exemple d'affichage:



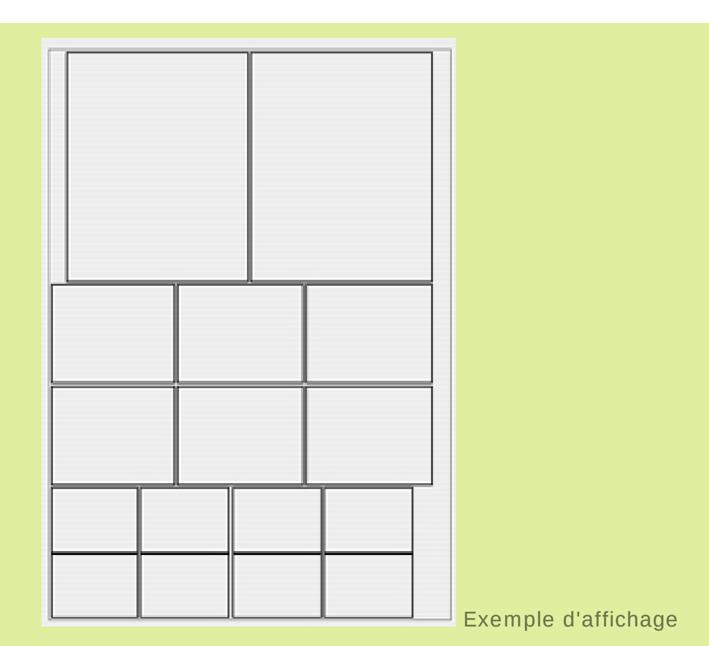

Exemple d'affichage

La zone d'option pour le format 10.0 * 16.0 pouces et un exemple d'affichage:




Exemple d'affichage

La zone d'option pour le format 11.0 * 17.0 pouces et un exemple d'affichage:



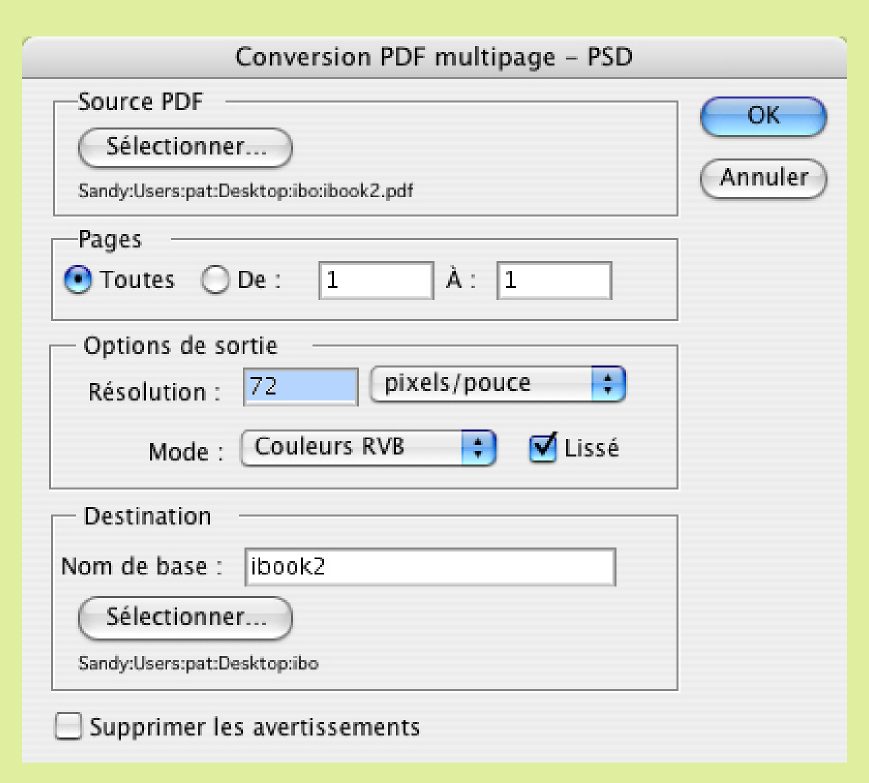
Exemple d'affichage

La dernière partie **"Libellé"** permet d'ajouter des textes et différentes notes d'auteur sur les photos suivant des options de texte à définir en dessous.

CONVERSION PDF VERS PSD

Vous avez la possibilité d'ouvrir et de convertir automatiquement un fichier PDF (format natif du logiciel Acrobat) en un PSD (format Photoshop).

Pour cela, allez dans le menu **Fichier / Automatisation / Conversion PDF - PSD**. Une fenêtre s'ouvre:



Vous devez choisir le document PDF à convertir. Pour cela, cliquez sur la case **Sélectionner** et choisissez l'emplacement du fichier.

La zone **Page**, vous permet de choisir dans le document PDF, toutes les pages à traiter ou éventuellement une en particulier.

L'option de sortie vous permet d'indiquer la résolution du document final ainsi que son mode colorimétrique.

La zone destination sert à choisir l'emplacement ou seront enregistrés les fichiers convertis au format PSD.

Une fois ces paramètres définis, cliquez sur OK. Le et/ou les fichiers apparaîtront et seront traités à l'écran puis placés à l'endroit précédemment sélectionné.

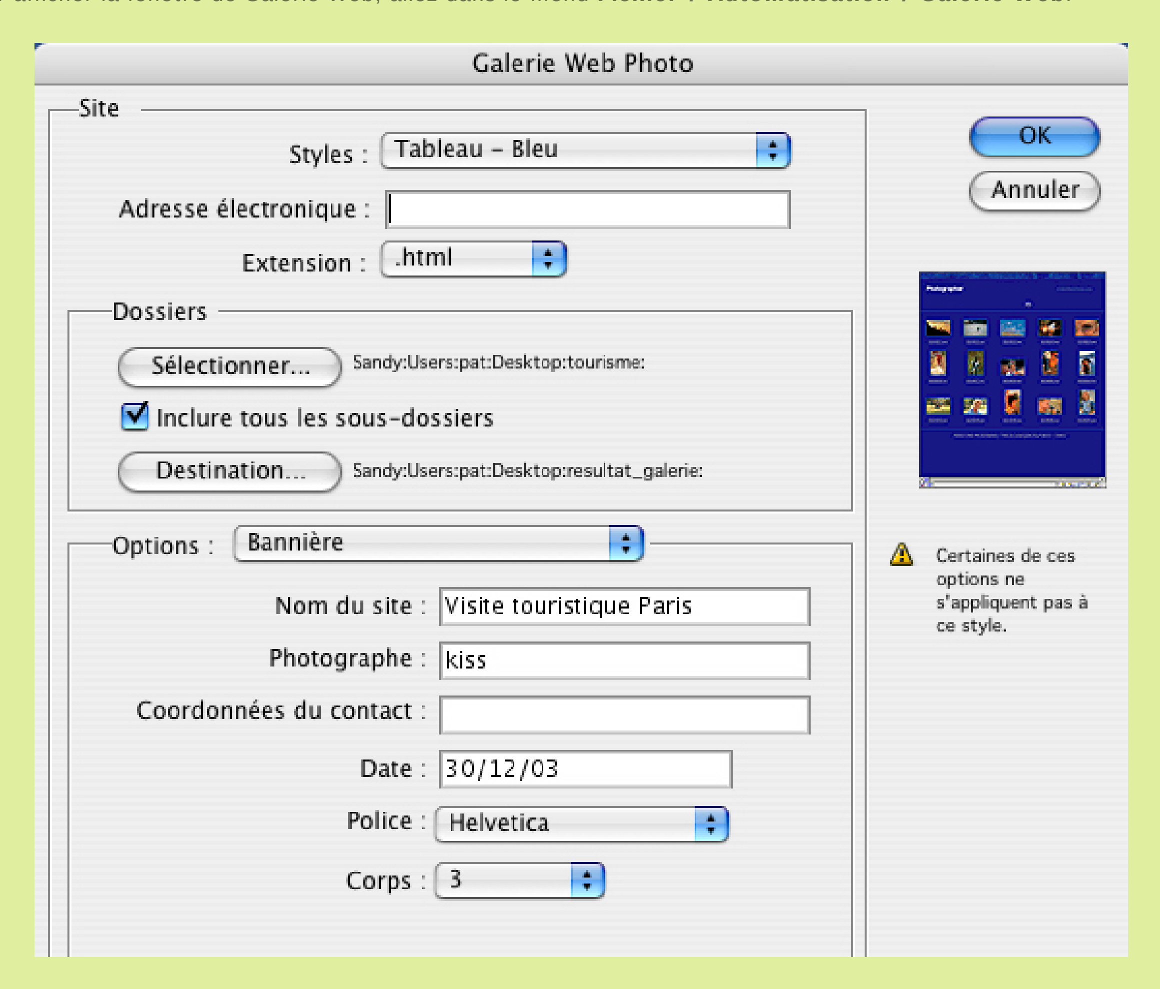
Le document traité sera placé sur un calque simple sans fond. Vous verrez apparaître alors, une page avec le document et un fond quadrillé. Ce quadrillage vous indique la transparence de votre document. Si vous traitez un document **PDF Texte**, une fois la conversion effectuée, créer un autre calque, remplissez-le éventuellement en blanc et placez-le sous le premier calque de texte pour rendre lisible le document.

GALERIE PHOTO WEB

La commande Galerie Web, sert à créer des interfaces de présentation photo, visualisables sur votre navigateur internet. La galerie présente une interface Web utilisateur directement crée à partir de Photoshop. Les photos seront affichées dans votre navigateur sous forme de vignettes sur lesquelles vous pourrez cliquer pour agrandir les images.

Cette galerie interactive offre également la possibilité de créer rapidement un site internet de galerie d'images. Pour cela, vous devez disposez d'un espace disque chez un hébergeur (tel que Free par exemple) et d'un logiciel de transfert FTP (tel que Transmit).

Pour afficher la fenêtre de Galerie Web, allez dans le menu **Fichier / Automatisation / Galerie Web**.

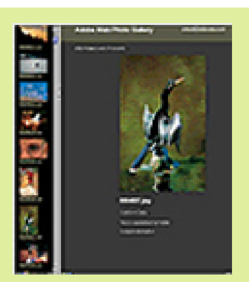
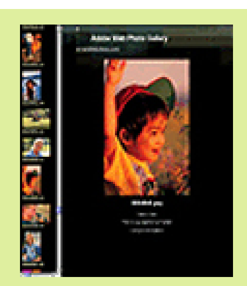
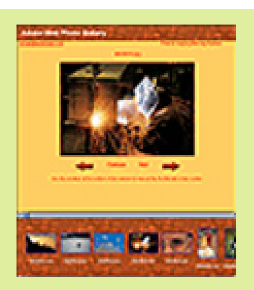
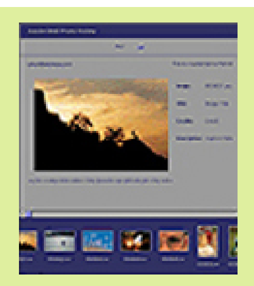
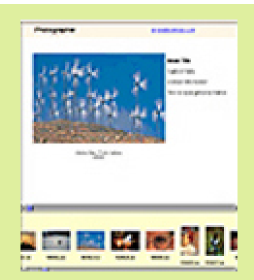
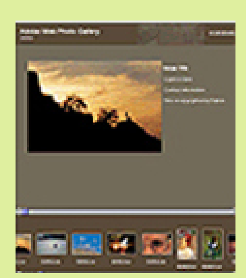
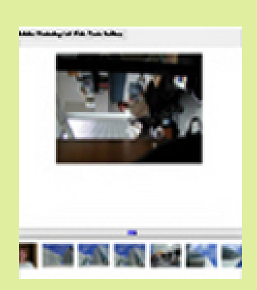
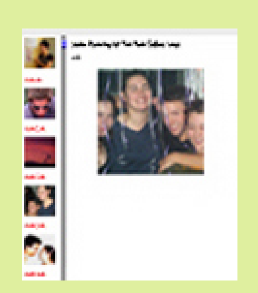
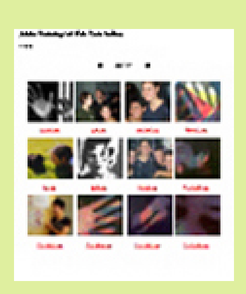
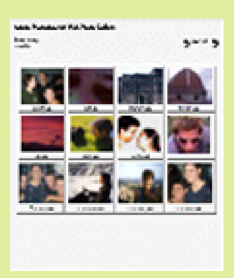
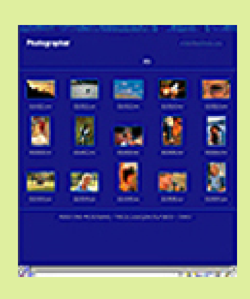


La fenêtre de Galerie Web est composée de trois parties et d'une partie à droite, affichant les styles d'interfaces.

Dans la partie **Site**, vous devez choisir l'interface graphique qui affichera les photos. Plusieurs styles prédéfinis vous sont présentés. Vous pouvez voir la vignette d'exemple dans la zone de droite de la fenêtre changer en fonction du choix de style.

Les différents styles prédéfinis de galeries.

L'affichage des photos se fait sous forme de vignettes sur lesquelles vous cliquez pour afficher les images au format agrandi. Les vignettes peuvent être affichées à gauche de la fenêtre, en bas, centrées...

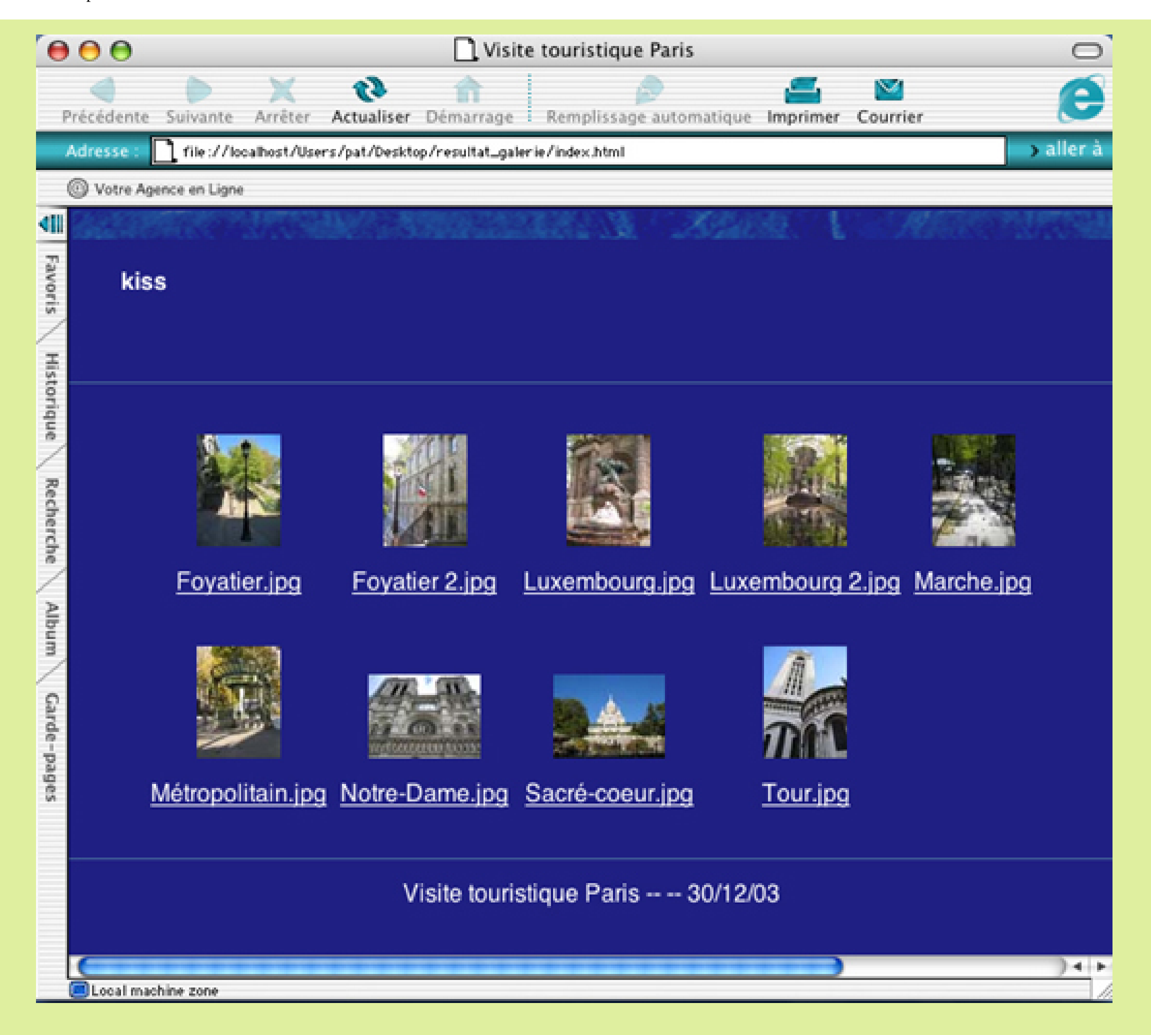
Dans la zone **"Adresse électronique"**, vous pouvez déterminer un lien vers une adresse mail sur laquelle les gens pourront cliquer afin de vous laisser un message.
Dans la zone **"Extension"**, vous choisissez HTM pour créer sur un (ancien) système PC et HTML pour une version Mac. Cette extension est importante si vous travaillez sur d'anciens systèmes d'exploitation.

Dans la zone **"Dossier"**, vous déterminez quels sont les fichiers qui apparaîtront dans votre galerie Web. Vous allez aussi devoir définir un emplacement ou seront créés les fichiers nécessaires à l'interface graphique Web et aux liens créés.

Dans la partie **"Options"**, vous devez définir les paramètres pour:

- **La Bannière**, soit l'affichage du titre de la page, les coordonnés du photographe, la date de création.
- **Les grandes images**, soit les images qui s'afficheront une fois que vous aurez cliqué sur les vignettes. Vous pouvez y définir la taille des images à afficher, leur option jpg, leur appliquer un cadre ainsi qu'un titre.
- **Les vignettes**, soit les photos qui s'affichent en petit. Vous pourrez leur appliquer une taille particulière, un affichage ayant un nombre de colonnes particulier, un cadre et un nom.
- **La couleur** de fond, bannière, texte, et liens. Un clic sur une case de couleur vous affiche la fenêtre de couleur.

Une fois tous les paramètres établis, vous pouvez cliquer sur OK. Vous allez voir les fichiers s'ouvrir automatiquement, être traités puis votre fenêtre de navigateur va afficher la galerie Web:



Vous devez y trouver la disposition choisie dans les styles et les vignettes représentant les photos de votre galerie. Pour les afficher en grand, il vous suffit de cliquer dessus.

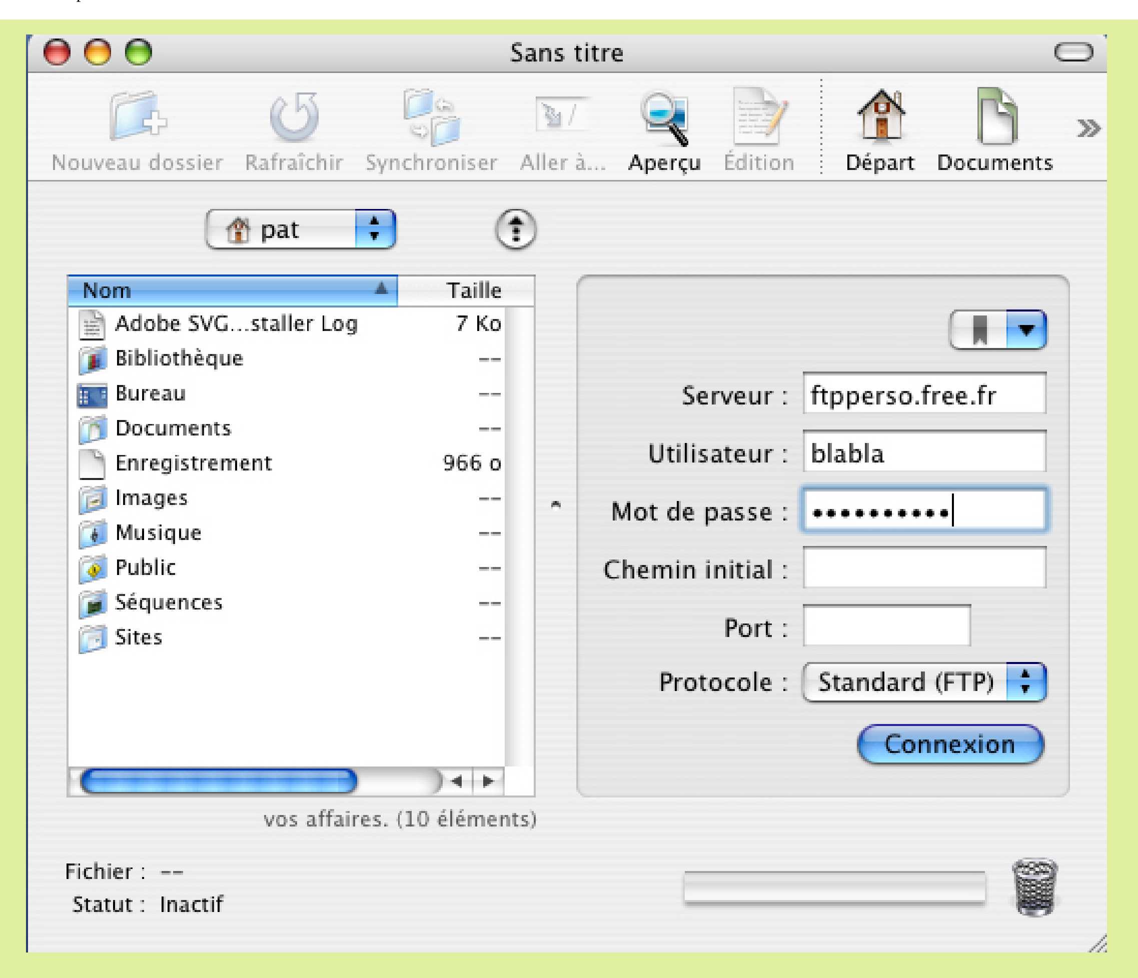
Placer la galerie sur le Web

Photoshop vous a créé un certain nombre de fichiers et dossiers que vous pouvez placer directement sur le Web via un serveur FTP. Vous devez avoir trois dossiers nommés "thumbnails", "images", "pages", ainsi que deux fichiers "index.html", "Sélectionsutilisateur.txt".

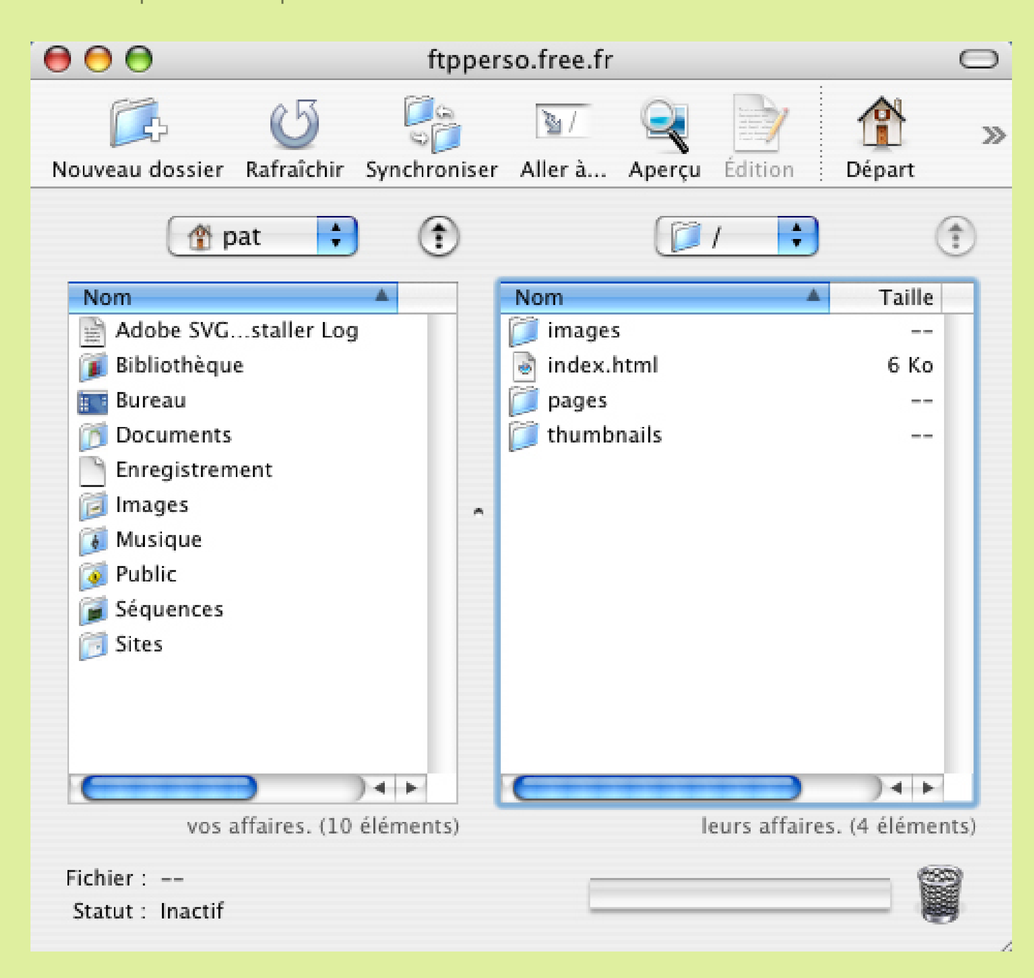
- **Le dossier "Thumbnails"** contient les photos sous forme de vignettes de la galerie.
- **Le dossier "Images**" contient les photos ainsi que tous les éléments utiles à l'interface (flèche pour passer d'une page à une autre...)
- **Le dossier "Page"** contient les pages au format .html contenant les photos grandeur nature.
- **Le fichier "Index.html"** représente la première page d'accueil obligatoire à tout site internet.

Pour placer cette galerie sur un site internet, nous partons du principe que vous avez déjà un espace disque réservé chez un hébergeur. Notre site va être placé chez Free via un logiciel FTP qui permet de transférer des fichiers.

Ouvrez votre logiciel de transfert de fichiers. En général, les logiciels sont composés de deux parties. Celle de gauche affichant votre disque dur (local) et à droite, à l'ouverture vos coordonnées chez l'hébergeur puis votre espace sur serveur chez lui:



Une fois la connexion établie avec le serveur, la partie de droite vous affiche votre espace. Il vous suffit d'y faire glisser-déposer tous les fichiers créés par Photoshop:



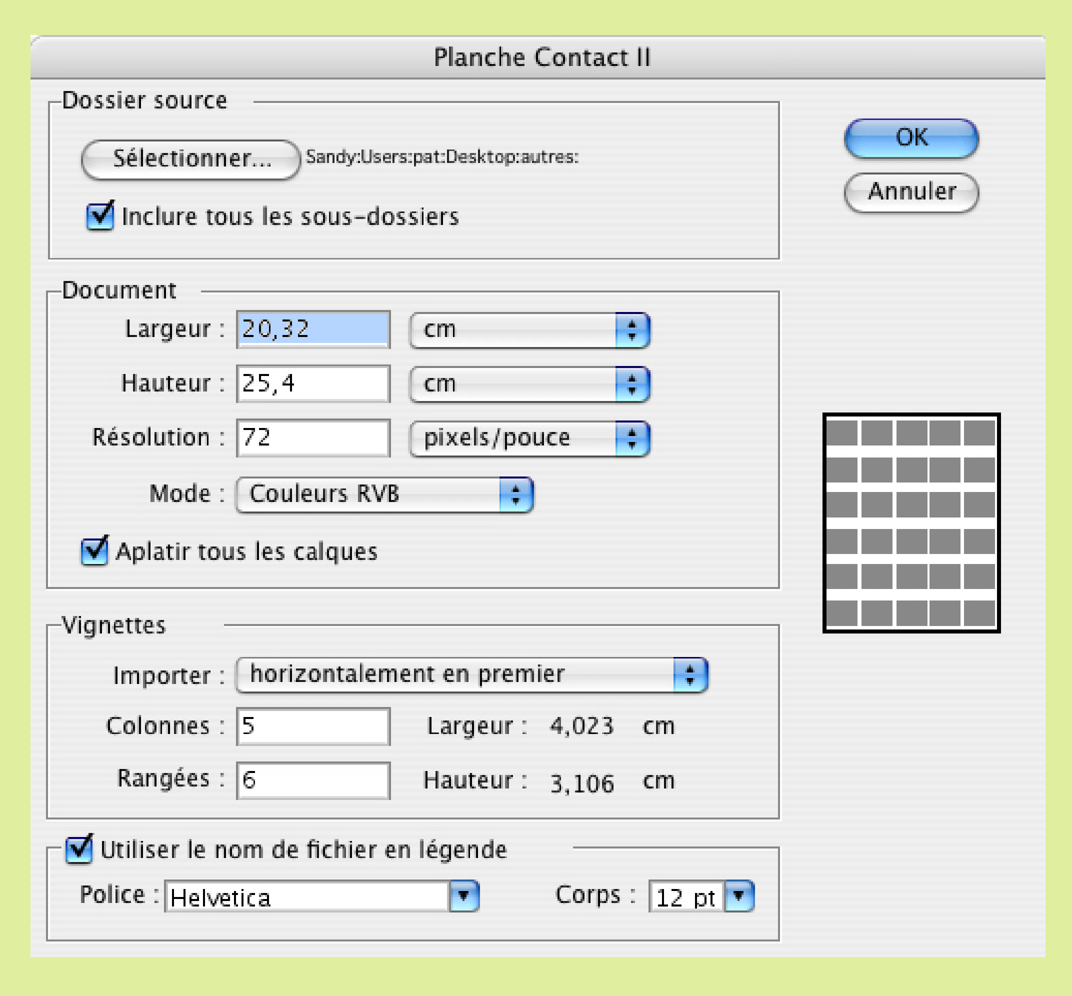
En allant sur votre site Web, (exemple: http://mon site.free.fr/index.html) vous devez à présent y trouver votre galerie affichée.

La première page de votre site internet est représentée par le fichier .index.html. C'est à partir de ce fichier que votre site internet débutera.

PLANCHE CONTACT I I

La planche contact permet de réunir et d'organiser des fichiers sur une seule page. Les fichiers traités apparaîtront alors sous forme de vignettes, placées les unes à côté des autres et organisées en colonnes et rangées.

Pour afficher la fenêtre de planche contact, allez dans le menu **Fichier / Automatisation / Planche Contact I I**. La fenêtre qui s'affiche est composée de cinq parties.



Dans la partie de **droite** de la fenêtre; vous trouverez la représentation graphique de la planche contact qui changera en fonction de la taille et colonnes et rangées que vous allez définir.

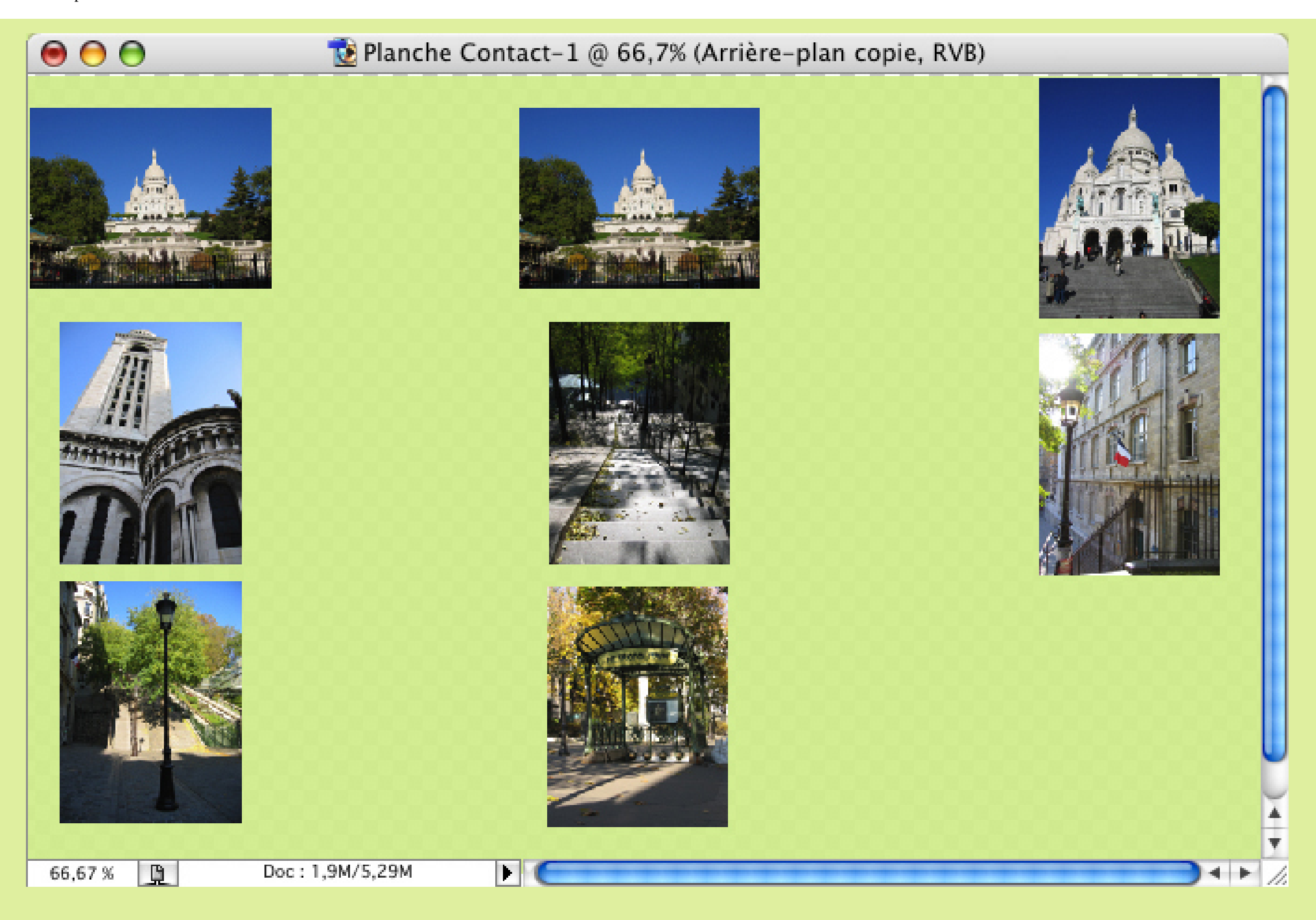
Dans la première partie gauche "**Dossier source**", vous choisissez les fichiers à traiter. Cliquez sur la case "Sélectionner" et indiquez l'emplacement des dossiers sur votre disque dur.

Dans la seconde partie "**Document**", vous choisissez la taille de la planche contact. C'est elle qui accueillera vos fichiers. En modifiant la taille, votre représentation graphique à droite va s'adapter (suivant également le nombre de colonnes). Vous devez définir une résolution ainsi qu'un mode de couleur des fichiers qui s'afficheront.
La commande "**Aplatir tous les calques**" permet de faire en sorte que vos calques soient réunis en un seul groupe. Si vous décochez cette case, vous conserverez deux calques par vignette affichée; un calque composé du nom du fichier et un autre pour la vignette affichée. Si vous souhaitez retravailler sur les fichiers indépendamment les uns des autres, laissez cette case décochée. Vous aurez ainsi la possibilité de réorganiser la disposition des vignettes.

La partie "**Vignette**" permet de modifier l'organisation de votre planche contact. Vous pouvez définir un nombre particulier de colonnes de rangement ainsi qu'un nombre particulier de rangées. Cette commande aura un impact sur la taille des vignettes affichées sur la planche. Vous pourrez visualiser la taille des vignettes à droite des cases de "colonnes" et "rangées".

Dans la dernière partie, vous définissez la taille de la police qui affichera le nom au bas de vos vignettes. Si vous utilisez cette option, pensez à bien nommer les fichiers avant de créer la planche contact. Si vous décochez cette option, les vignettes apparaîtront sans aucune légende.

Lorsque vous cliquerez sur la case "OK", vous verrez s'afficher les fichiers au fur et à mesure du traitement de la planche. Ces fichiers viendront ensuite s'ordonner dans un nouveau fichier (la planche), suivant les paramètres définis dans la précédente fenêtre.



retour au début de la page



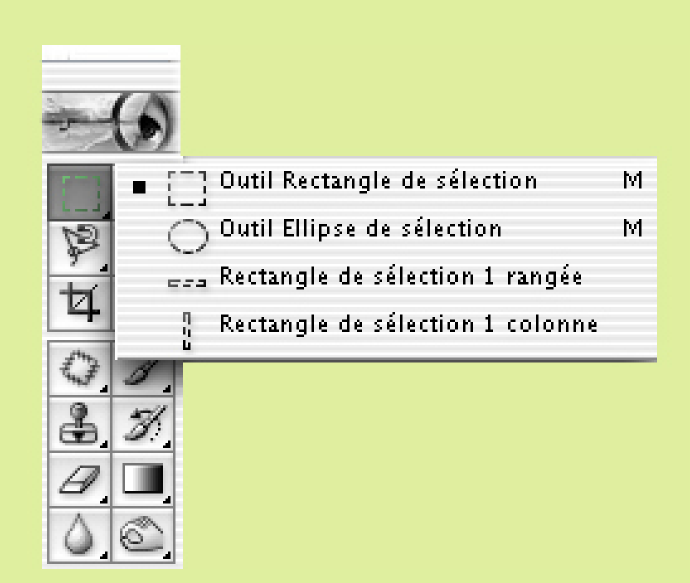
VI. La sélection

- *Les rectangles et ellipses*
- *Les lassos*
- *La baguette magique*
- *Inversion de sélection*

LE RECTANGLE (touche M) 

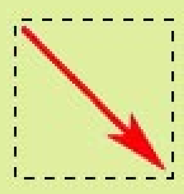
Il permet de sélectionner (**Détourer**) une portion d'image (ou toute l'image). Cela va vous permettre de mieux cadrer des zones rectangulaires afin de ne pas déborder lorsque vous appliquez un effet ou pour effectuer une modification uniquement à cette partie.

Le rectangle est le premier outil dans la barre d'outil. S'il n'est pas affiché (outil ellipse ou rangée), effectuez un clic-maintient sur l'outil et vous verrez dans votre menu local déroulant une suite d'autres outils s'afficher :



Pour définir une zone avec l'outil rectangle :

1. Sélectionnez l'outil rectangle. Votre curseur se change en croix. Il représentera le point de départ de votre cadre de sélection.
2. Effectuez un clic maintient et faites glisser votre souris en diagonale. Le cadre de sélection apparaît en pointillé.
3. Relâchez votre souris. La zone sélectionnée apparaît en pointillés:



À partir du moment où vous avez créé un cadre de sélection, toutes les commandes que vous lancerez s'appliqueront uniquement dans celui-ci.

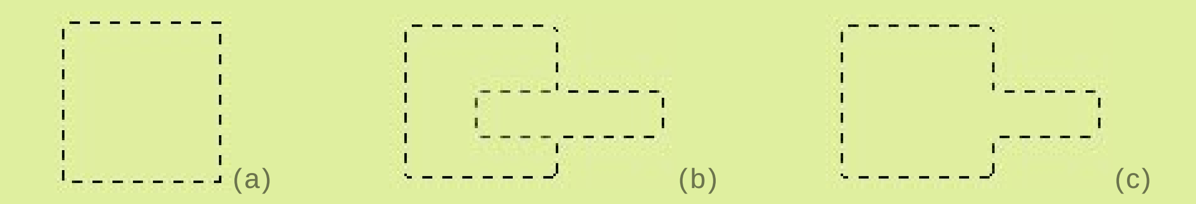
 

Dans cet exemple, nous avons décidé de modifier les zones rectangulaires du banc pour y apporter de la couleur.

Pour **désélectionner** une zone, sélectionnez votre outil de sélection et faites un clic à l'extérieur du cadre en pointillés ou faites **D (Ctrl D)** au clavier.

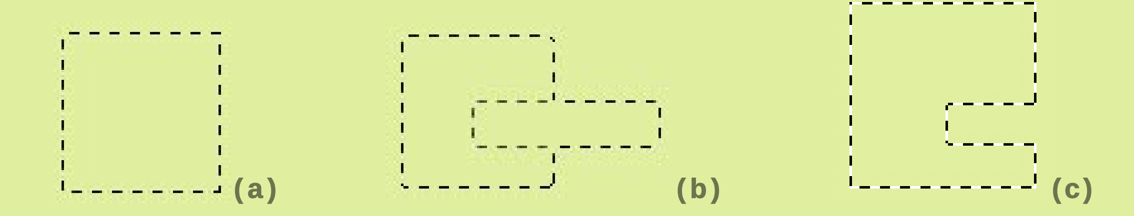
Pour **étendre** une sélection et ainsi rajouter une nouvelle partie à un cadre:

1. Prenez votre outil cadre et créez un premier cadre de sélection (a).
2. Appuyez sur la touche Shift de votre clavier. Votre souris apparaît avec le signe +.
3. Redessinez un second cadre en le débutant à l'intérieur du premier (b). Faites-le déborder du premier.
4. Relâcher votre souris puis la touche Shift. Les deux sélections n'en forment plus qu'une (c).



Pour **supprimer** une zone à un cadre de sélection, nous utilisons la même méthode que précédemment mais avec la touche **ALT** au lieu de shift. Le curseur apparaît avec le signe -.

- Prenez votre outil cadre et créez un premier cadre de sélection (a).
- Appuyez sur la touche ALT de votre clavier. Votre souris apparaît avec le signe -.
- Redessinez un second cadre en le débutant à l'intérieur du premier (b).
- Relâcher votre souris puis la touche ALT. Le second cadre à retirer de la matière au premier (c).



Dans la barre d'option des outils de sélection, vous retrouvez respectivement la sélection simple, l'**ajout** de sélection, la **soustraction** de sélection, l'**intersection** sous cette forme d'icônes :



Si vous cliquez sur ces boutons, vous n'aurez pas à utiliser les touches du clavier. Vous tracerez ensuite vos cadres.
Vous devrez d'abord cliquer sur l'un des boutons puis ajouter ou supprimer de nouvelles zones de sélection par la méthode du clic maintient.

Pour **déplacer votre cadre**, placez-vous au centre de celui-ci. Faites-y un clic maintient et déplacez votre souris à l'endroit désiré. Vous pouvez également utiliser les touches fléchées de votre clavier ; elles déplaceront votre cadre pixel par pixel.

Vous pouvez **modifier les angles** afin d'arrondir votre sélection grâce au **contour progressif** dans la barre d'option des menus (sous la

barre des menus). Vous devez y spécifier un nombre de pixels.



Des rectangles de sélection et leurs contours progressifs modifiés à : 0, 5, 10.

Dans la partie **Style de la barre d'options**, vous choisissez :

- Un cadre normal avec une largeur et hauteur que vous redessinez à chaque fois.
- Un cadre, avec une largeur et une hauteur aux proportions fixes (carré).
- Un cadre de taille fixe, dont vous définissez la largeur et la hauteur dans la barre d'option des menus et que vous dessinez au moyen d'un clic.



L'ELLIPSE (touche M) 

Elle se situe derrière le carré de sélection, dans le menu local déroulant de la palette d'outils. Comme pour le rectangle, il vous faudra tracer une sélection.
Si vous désirez créer un cercle aux proportions égales, tracer en maintenant la touche Shift appuyée.



Déplacer une sélection

Dans l'exemple ci-dessous, nous avons tracé une sélection du centre du panneau que nous avons déplacé.





1. Sélectionnez votre outil ellipse de sélection.
2. Appuyez sur votre touche Shift de votre clavier, durant votre tracé. Cela aura pour effet de contraindre votre sélection à ne tracer que des cercles parfaits. Détourez une zone ronde d'une photo. Elle va apparaître en pointillés.
3. Sélectionnez votre outil de déplacement dans votre barre d'outils:



4. Placez votre souris dans votre sélection. Votre curseur doit apparaître avec une **paire de ciseaux**. Elle vous indique que votre sélection va être coupée et déplacée.
5. Effectuez un clic-maintient sur votre sélection et déplacez votre souris. Vous devez voir votre sélection vous suivre.
6. Relâchez votre souris plus loin.
7. Pour tout désélectionner allez dans le menu Sélection / Désélectionner ou tapez **D** (Ctrl D) sur votre clavier.

Dans la barre d'option, le **lissage** permet d'éviter un **effet crénelé** à la sélection et lisse donc ses contours.

Le contour progressif

Il vous permettra de sélectionner quelques pixels autour de votre sélection et ainsi de créer des transitions plus douces avec les fonds.



Contour progressif : 0

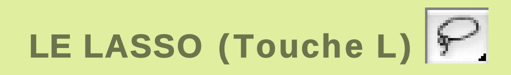


Contour progressif : 10



Contour progressif : 50

LE LASSO (Touche L)



Si vous décidez de détourer une zone qui n'est ni ronde, ni carrée, cet outil vous permettra d'effectuer des sélections à main levée. Si ce n'est pas le lasso simple affiché, faites un clic maintient dans votre outil. Vous verrez apparaître d'autres lassos également :



Détourage au lasso :

1. Sélectionnez votre outil Lasso dans la barre d'outil.
2. Dans la barre d'option de l'outil lasso, vous pouvez choisir un **contour progressif**.
3. Effectuez un clic maintient et déplacez votre souris autour d'un endroit que vous souhaitez détourer.
4. Retournez à proximité de votre point de départ.
5. Relâchez votre souris.

Si vous relâchez votre souris sans revenir à votre point de départ, Photoshop fermera automatiquement votre sélection à angle droit.



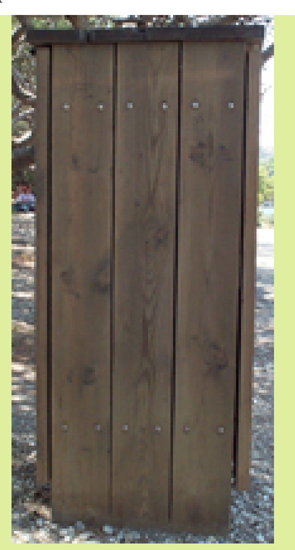


À gauche, le cygne a été détouré (pointillés). À droite, il a été légèrement coloré.

LE LASSO POLYGONAL

Il va vous permettre d'effectuer des sélections sous forme de **segments**. Vous devez l'utiliser en réalisant des clics successifs.

1. Effectuez un premier clic à un endroit puis déplacez votre souris. Vous venez de fixer le point de démarrage de votre premier segment.
2. Déplacez votre souris. Vous allez voir un segment de droite suivre votre souris.
3. Cliquez à un autre endroit. Vous venez de créer une première droite. Pour créer un nouveau segment, déplacez-vous et refaites un clic...
4. Pour fermer votre sélection, faites un double-clic ou revenez à votre point de départ. Celui-ci vous sera indiqué par un petit cercle près de votre curseur. Faites-y un clic. Votre sélection apparaît dans un cadre en pointillés.





Certaines planches du cabanon sélectionnées et ensuite modifiées grâce à la fonction luminosité.

Passage du lasso simple au lasso polygonal (touche ALT).

1. Sélectionnez votre lasso simple.
2. Commencez à détourer une zone à main levée. Vous devez garder votre souris enfoncée durant cette sélection.
3. Appuyez sur la touche ALT du clavier puis relâchez votre souris. En gardant la touche enfoncée, votre outil restera en lasso polygonal. Vous pouvez à présent sélectionner des segments en faisant des clics successifs.
4. Recommencez à dessiner avec votre souris enfoncée pour retrouver l'outil lasso simple. Relâchez ALT si vous n'en avez plus besoin.
5. Retournez à proximité de votre point de départ si vous souhaitez refermer vous-même votre sélection ou relâchez votre souris ; Votre sélection sera refermée automatiquement à angle droit.

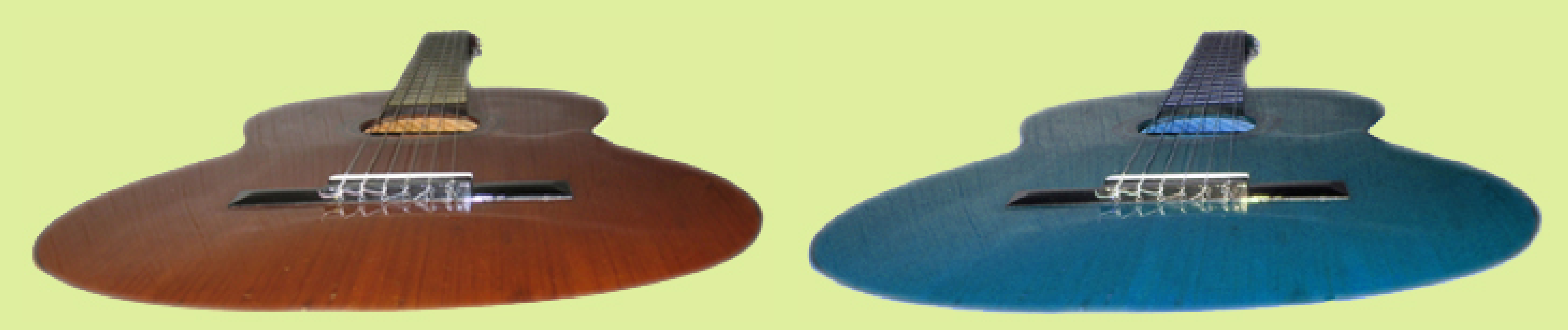
LE LASSO MAGNÉTIQUE

Il va vous permettre d'effectuer des sélections tout en suivant automatiquement le contour d'un objet. Comme celui-ci tranche parfois avec son arrière-plan, Photoshop va reconnaître les pixels identiques de façon à bien délimiter votre sélection.
Dans la barre d'option de l'outil lasso, vous devrez définir :



- L'option **Largeur** va vous permettre un débord de pixels entre votre curseur et votre sélection. Vous fixez ce débord entre 10 et 256 pixels.
- L'option **Déviation de contour** (de 1 à 100%) permet de gérer la finesse des zones à sélectionner. Plus la valeur est élevée plus Photoshop repère des pixels qui tranchent les uns avec les autres. Avec une valeur faible, Photoshop repère des pixels moins nuancés.
- La **fréquence** (de 1 à 100) permet de placer plus ou moins rapidement les points d'ancrage de la sélection le long du tracé.

Après avoir changé les options, vous devrez commencer par effectuer un premier clic qui représentera le point de départ de votre sélection puis suivre le contour de votre objet.
Photoshop va placer des points et des segments. Vous devrez retourner à votre point de départ pour fermer votre sélection ; votre curseur apparaîtra avec un petit cercle.

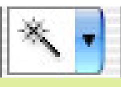
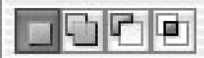


Une zone détourée à l'aide du lasso magnétique et modifiée à l'aide de la balance des couleurs.

LA BAGUETTE MAGIQUE (Touche W) 

Elle vous permet de sélectionner des pixels de **couleurs identiques**.

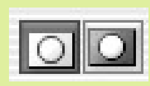
1. Sélectionnez votre outil baguette magique.
2. Il est nécessaire de bien régler la tolérance de cet outil. Plus celle-ci est élevée, plus une plage de couleur identique sera sélectionnée.
3. Faites un simple clic dans une zone d'image. Vous devez voir apparaître une zone en pointillé. Il s'agit de votre sélection.

L'option **"pixels contigus"** permet de ne sélectionner que les pixels proche de votre clic et non des pixels identiques se trouvant répartis dans une photo.
Comme précédemment, vous pouvez utiliser les touches **Shift** et **ALT** pour **étendre** votre sélection où au contraire la **réduire**.

Pour **augmenter une zone de sélection** via le menu, créez une sélection avec la baguette magique puis allez dans le menu **Sélection / Etendre**. De nouveaux pixels seront rajoutés à votre sélection en fonction de la tolérance que vous aurez choisie.

Si vous voulez mieux visualiser une sélection, tapez sur la lettre **Q** de votre clavier. Vous passerez en **mode masque** et vos sélections apparaîtront sur fond de couleur. Vous pouvez également appuyer sur le bouton du mode masque de sélection, en bas de la barre d'outil:



Raccourcis de sélection à connaître :

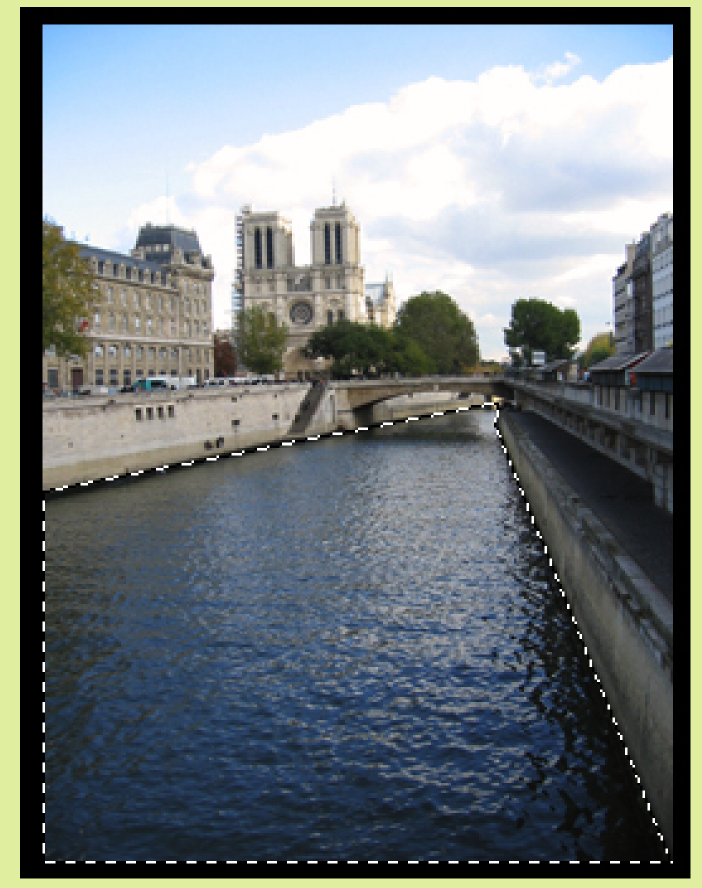
- Sélectionner toute la photo : **A** (**Ctrl A**)
- Tout désélectionner : **D** (**Ctrl D**)
- Masquer les sélections : **H (Ctrl H)**

INTERVERTIR UNE SÉLECTION

Dans notre première image, La Seine a été sélectionnée. Si vous souhaitez à présent sélectionner le reste de l'image, vous avez la possibilité **d'inverser la sélection** de façon automatique, sans avoir à détourer une nouvelle zone. Dans notre second exemple, le reste du paysage a été sélectionné mise à part La Seine.

Vous devez commencer par sélectionner une zone d'image.

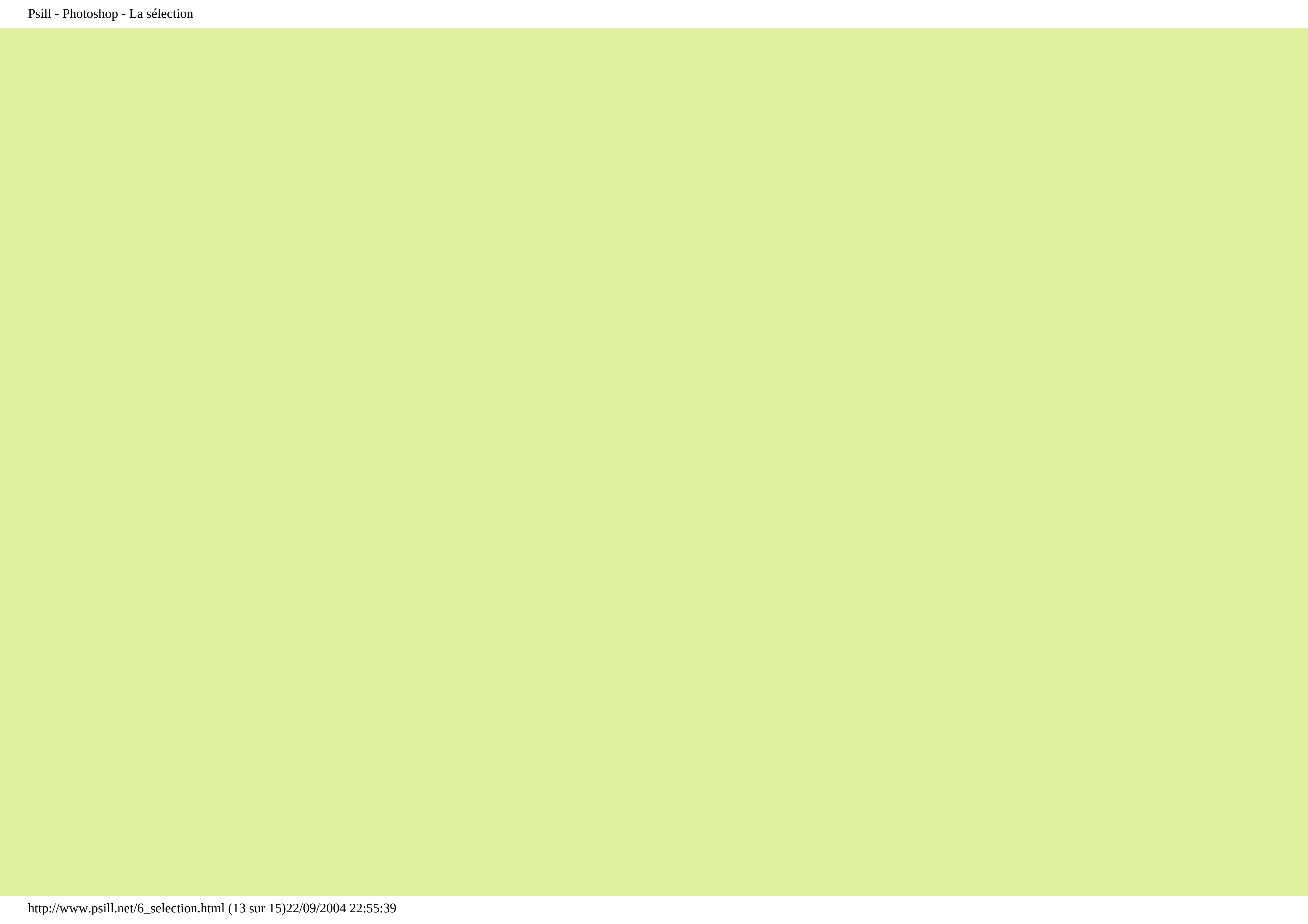
Allez ensuite dans le menu **Sélection / Intervertir** ou tapez **Shift I (Maj Ctrl I)**.

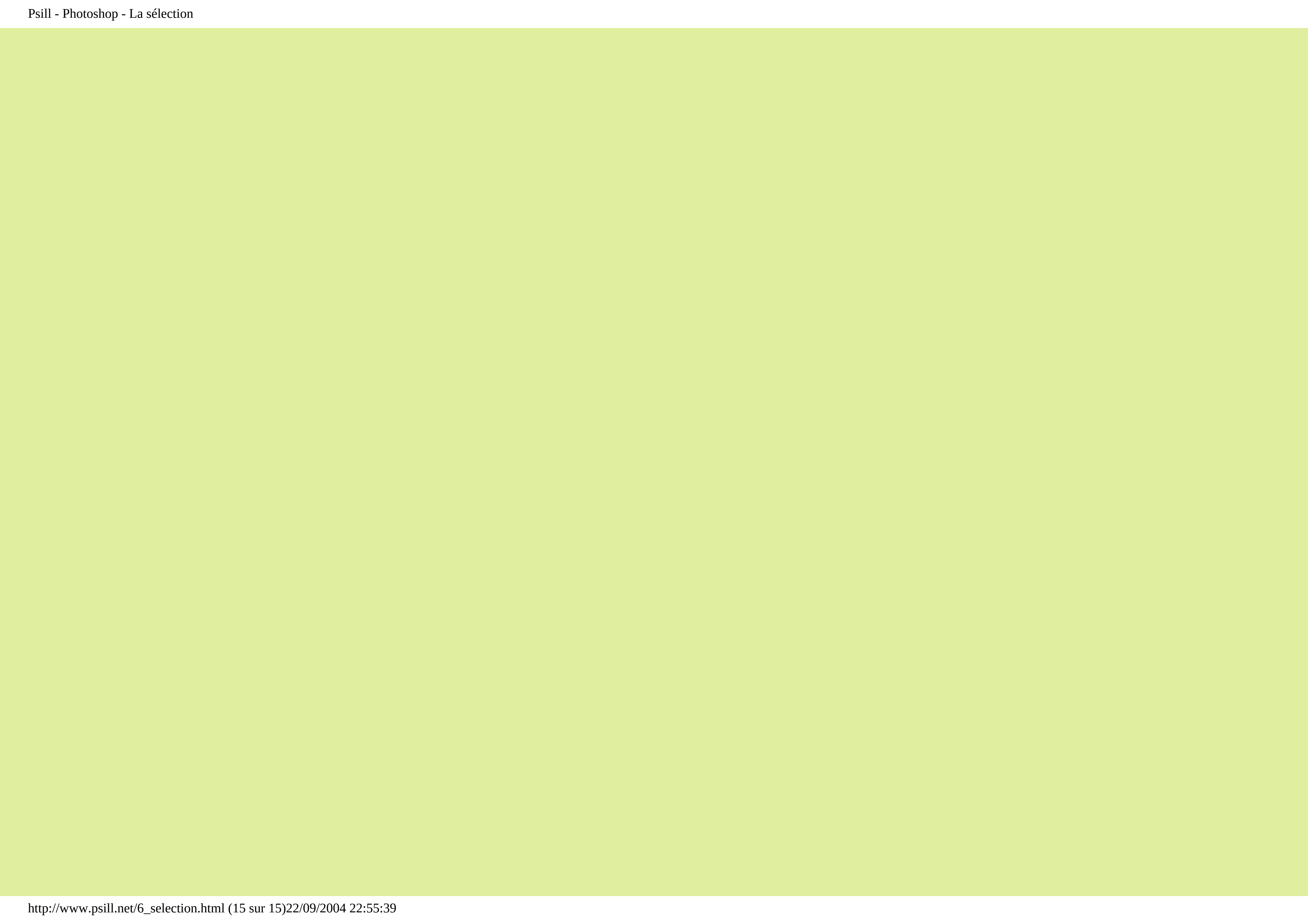




Ici, la sélection a été inversée. On voit le cadre général (pointillés) autour de l'image 1. Dans la seconde image, la modification (sépias) a été appliquée à toute l'image sauf à l'eau.

retour au début de la page





I. Introduction générale

LES PALETTES

À l'ouverture du logiciel, vous pouvez voir différentes palettes apparaître. Elles vous permettront de créer et transformer vos images.

Les palettes sont nombreuses dans Photoshop et il ne servirait à rien de toutes les afficher dès le début de vos créations; Elles sont regroupées sous forme d'onglets, vous permettant ainsi de mieux organiser votre espace de travail ; Organisé, celui-ci vous permettra de gagner un temps considérable !

Il vous est possible de déplacer les palettes en effectuant un clic maintient sur leurs barres de titre et en vous déplaçant. Vous pouvez également:

- Les **afficher** en allant dans le menu Fenêtre (nom de la palette). Celle affichée apparaît alors avec une encoche à droite de son nom.

- Les **masquer** en allant dans le menu Fenêtre et en relâchant votre souris sur les palettes affichées avec une encoche.

- Les **regrouper** ou les séparer par la technique du glissé déplacé des onglets (vous maintenez le clic enfoncé sur un onglet et vous le sortez ou le rentrez vers une nouvelle palette).

- Pour **masquer / afficher** l'ensemble des palettes, appuyez sur la touche tabulation.

La barre d'outils

Par défaut, elle se situe à gauche de l'écran lors de l'ouverture du logiciel. Elle permet de sélectionner, modifier et transformer les images et textes que vous créerez. Si votre palette n'apparaît pas, allez dans le **menu Fenêtre / palette d'outils.**

Rectangle de sélection (M)
Lasso (L)
Recadrage (C)
Correcteur (J)
Tampon (S)
Gomme (E)
Goutte d'eau (R)
Sélections de tracé (A)
Plume (P)
Annotations (N)
Main (H)
Couleur par défaut (D)
Affichage standard (Q)
Fenêtre standard (F)
ImageReady (Cmde Maj M)
Pc (Ctrl Maj M)

Outil de déplacement (V)
Baguette magique (W)
Outil tranche (K)
Pinceau (B)
Forme d'historique (Y)
Pot de peinture (G)
Éponge (O)
Texte (T)
Trait (U)
Pipette (I)
Loupe (Z)
Intervertir couleur
Couleur premier-plan / arrière-plan (X)
Mode masque (Q)
Plein écran avec / sans menu (F)

Pour ne garder à l'écran que la palette d'outils, appuyez sur la touche **Majuscule et sur la touche Tabulation** (faites-le dans ce sens, la touche tabulation seule vous masquerait toutes les palettes). Effectuer la même opération pour faire réapparaître les autres palettes.

Les outils optionnels de la barre d'outils

Certains outils ont un petit triangle à leur droite; celui-ci permet de faire apparaître une suite d'outils optionnels masqués:



Dans cet exemple, les outils de sélections

Pour les faire apparaître, effectuez un clic maintient sur un outil comportant une encoche.

Outils lassos



Outils Tranches



Outil Correcteur / Pièce



Outil Pinceau / Crayon



Outils Tampons



Outils Formes d'historiques





Outils Gommes



Outil Dégradé / Pot de peinture



Outil Goutte d'eau / Netteté / Doigt



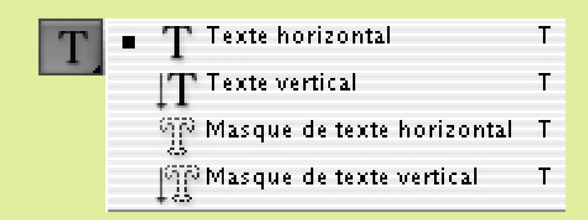
Outil Densité + et - / Éponge



Outils Sélection de tracés

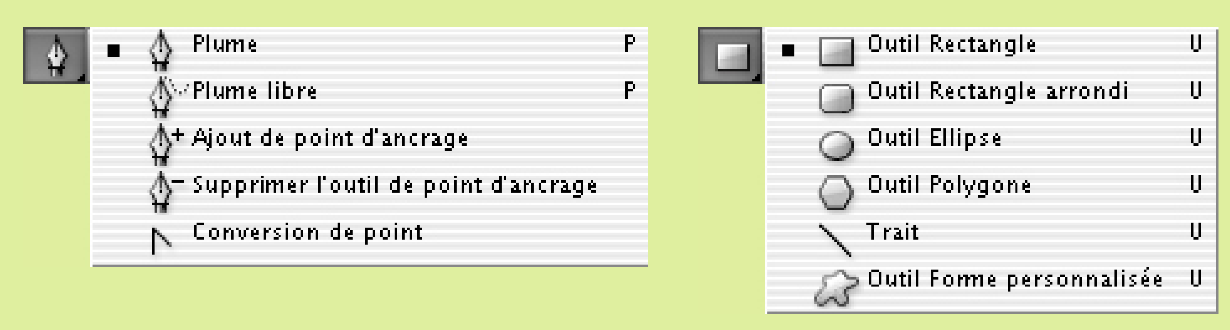


Outils Texte



Outils vectoriels

Outils de dessins



Outils Annotations



Outil Pipettes / Mesure

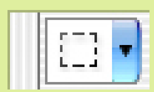


La barre d'option

Pour la faire apparaître, allez dans le menu Fenêtre/Options. Elle permet l'affichage des options d'outils que vous allez sélectionner. Elle va donc changer à chaque nouvel outil sélectionné.

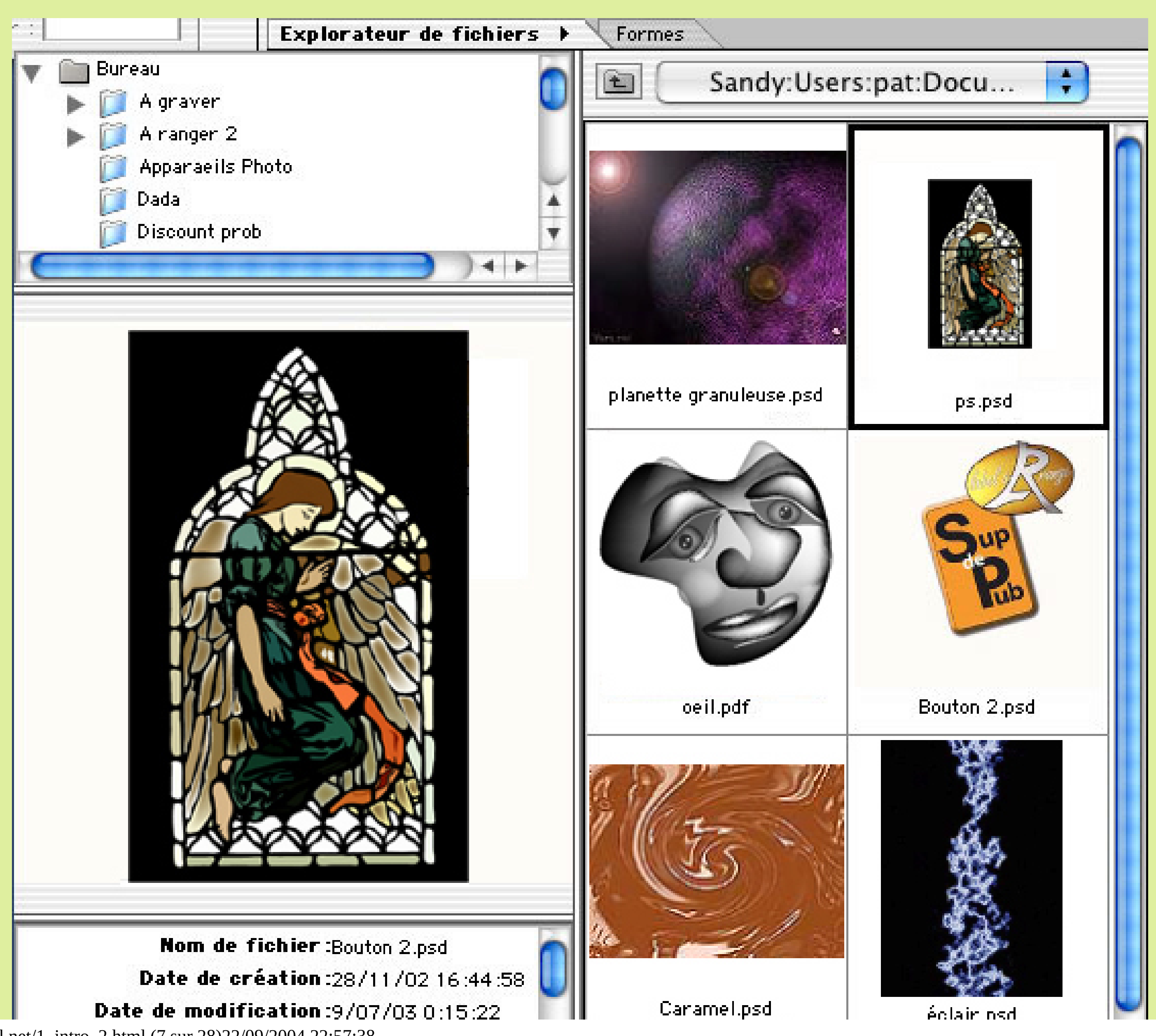


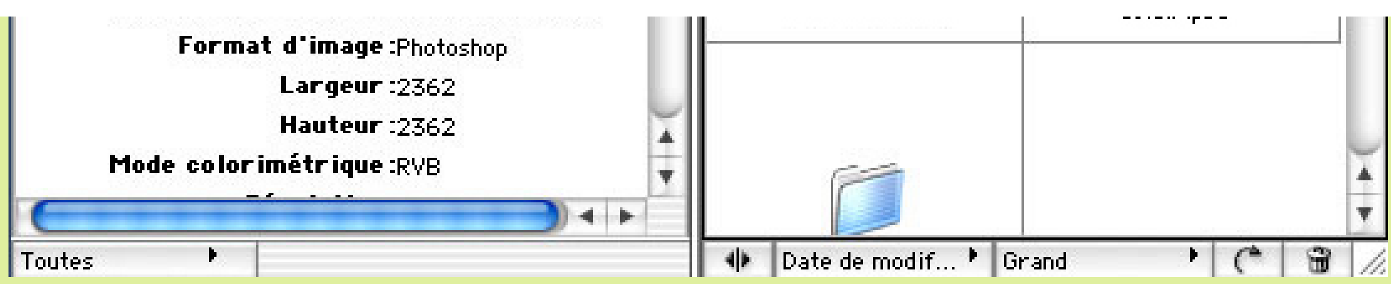
Vous pouvez la **déplacer** en effectuant un clic maintient sur sa barre de titre (à gauche) et vous déplaçant. La **masquer** en effectuant un double clic sur sa barre de titre; il ne restera alors qu'une palette réduite représentant l'outil actuellement sélectionné:



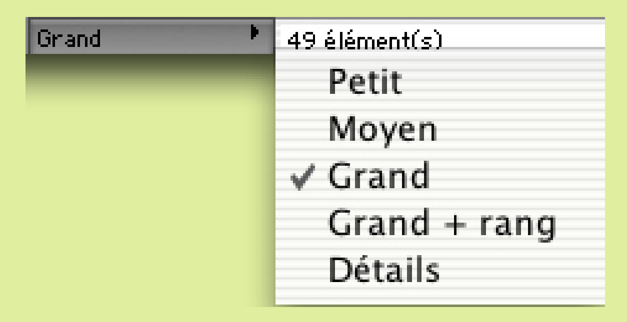
La fenêtre de l'explorateur

Pour la faire apparaître, allez dans le menu Fenêtre / Explorateur de fichiers. Il affiche, sous forme de vignettes, les fichiers situés sur vos disques et autres supports. Pour ouvrir un fichier, il vous suffit de double cliquer sur sa vignette (affichée en petit dans la partie de droite).



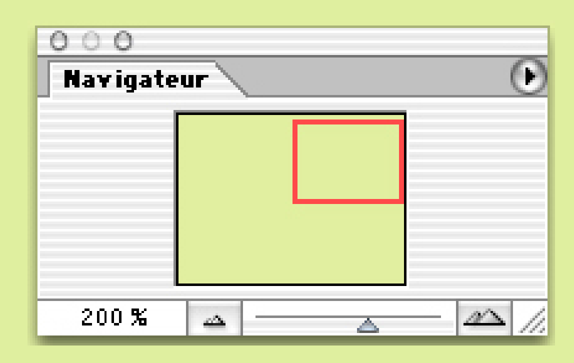


Effectuez un clic maintient sur la seconde encoche de la barre d'état (ici, la case "Grand") et dans le menu local déroulant, demandez "**détails**". Vous pourrez avoir accès à la taille, résolution, poids, type, profil couleur des fichiers.



La palette de navigateur

Pour la faire apparaître, allez dans le menu **Fenêtre / Navigateur**:



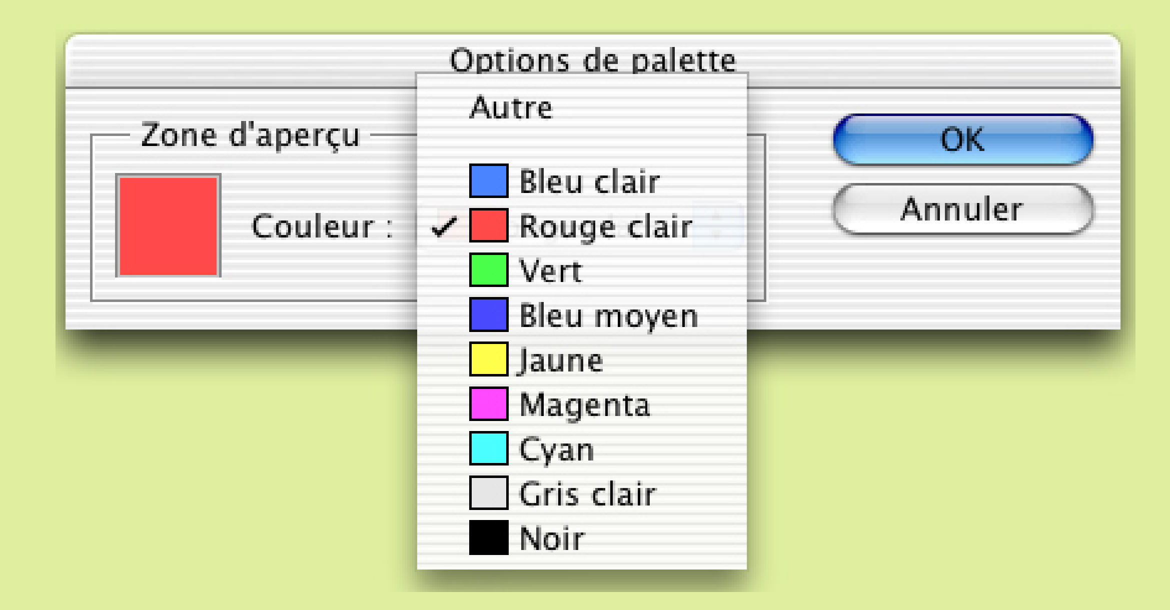
C'est la représentation de votre plan de travail sous forme miniaturisée.
Elle vous permet de vous déplacer au sein de votre zone de travail et de modifier l'affichage de vos photos. Le taux d'affichage (en bas à gauche de cette palette) allant d'un minimum de 0,21% à un maximum de 1600%. Pour entrer un taux d'affichage dans cette partie, effectuez-y un double clic et entrez votre chiffre.



Utilisez les zooms (petits triangles situés dans cette palette) pour agrandir et réduire l'affichage de votre plan de travail.
Vous pouvez déplacer vous-même le cadre rouge (clic maintient puis déplacement de la souris), pour naviguer au sein de votre fenêtre.

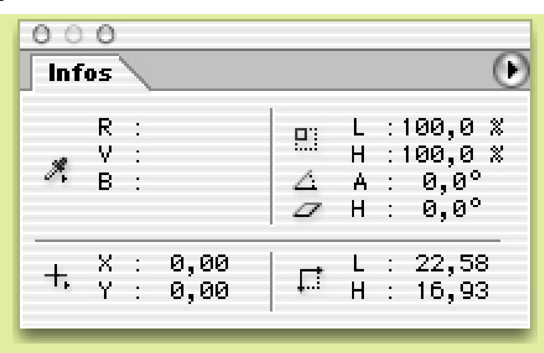
Vous pouvez **modifier la couleur du cadre** (rouge par défaut):

1. Entrez dans le menu local déroulant de la palette navigateur et choisissez "Options de palette".
2. Dans la fenêtre qui s'affiche, effectuez un clic dans la zone "couleur" et descendez le long de la liste proposée.
3. Relâchez votre souris sur une nouvelle couleur et cliquez sur OK (entrée ou retour).
4. Le cadre doit à présent avoir la couleur choisie dans la liste.



La palette d'infos

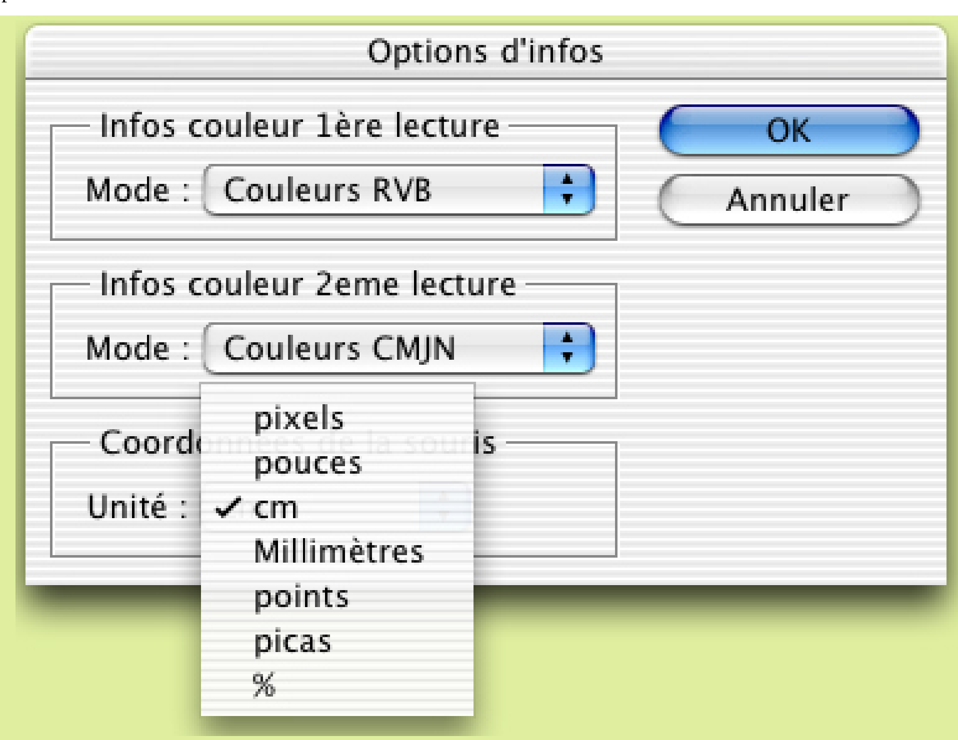
Pour la faire apparaître, allez dans le menu **Fenêtre / Infos ou appuyez sur la touche F8** de votre clavier.



Cette palette indique la position de votre souris sous forme de coordonnées X (horizontales) et Y (verticales), les dimensions Largeur et Hauteur des sélections que vous effectuez. Sont également indiquées des informations concernant les couleurs que vous utilisez.

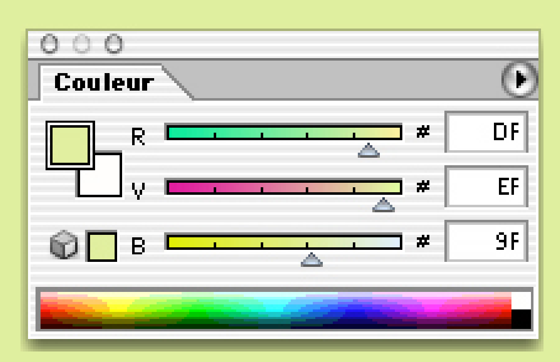
Vous pouvez **modifier les unités d'affichage de vos coordonnées de souris** (cm, mm etc.):

1. Entrez dans le menu local déroulant de la palette et demandez "Options de palette".
2. Effectuez un clic dans la zone "Coordonnées de la souris".
3. Dans la liste qui s'affiche, descendez le long des unités proposées et cliquez sur OK (entrée ou retour).
4. La palette d'infos doit vous afficher les valeurs X et Y de la souris dans l'unité redéfinie.



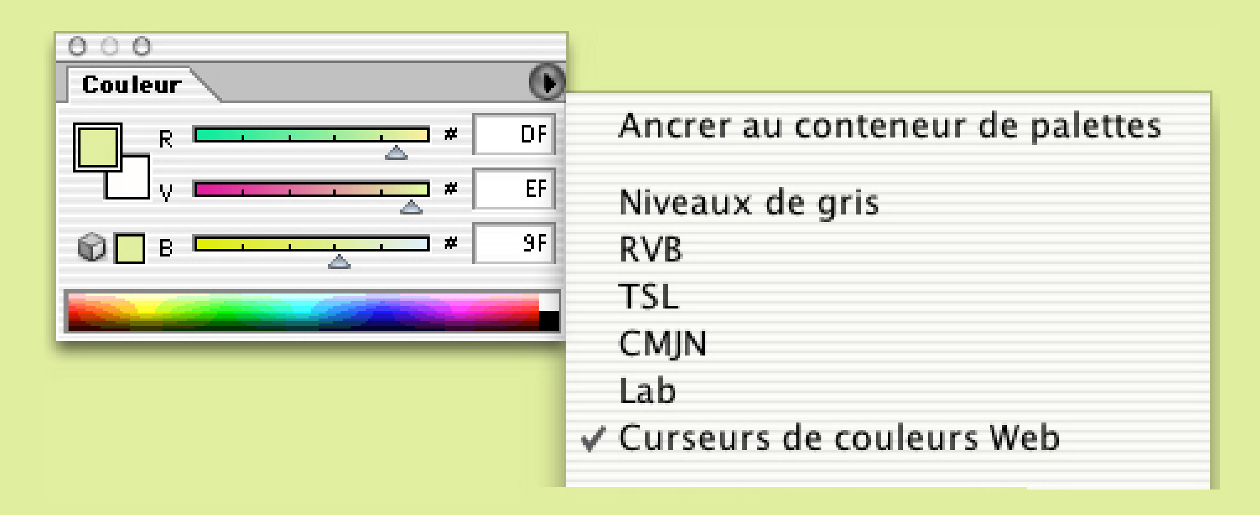
La palette de couleur

Pour la faire apparaître, allez dans le menu **Fenêtre / Couleur appuyez sur la touche F6 de votre clavier.**

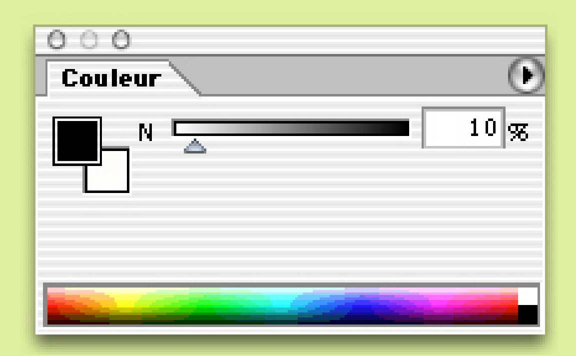


Elle permet de gérer la couleur des pixels dans vos images. Vous pourrez modifier les échelles de couleur en fonction du travail à effectuer

(Web, PAO..);pour cela, entrez dans le menu local déroulant de la palette. Vous pourrez y voir une liste de différentes palettes:

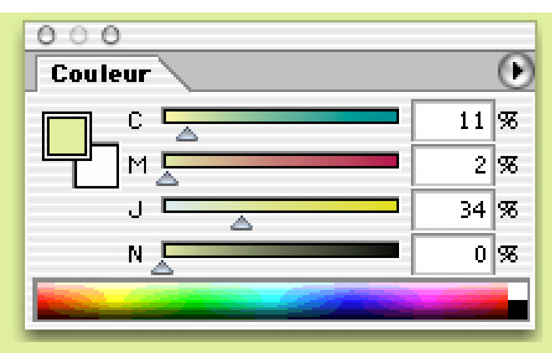


- **La palette en niveaux de gris** ne contient qu'une seule échelle passant du blanc au noir et exprimée en pourcentage.



- **La palette CMJN** contient quatre échelles de teintes exprimées en %:

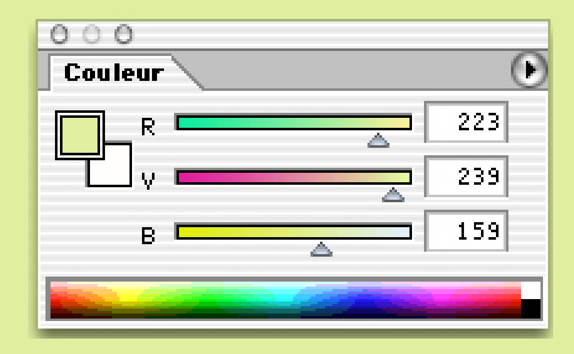
  - Une échelle de Cyan.
  - Une de Magenta.
  - Une de Jaune.
  - Une de Noire.



Les quatre échelles pouvant être combinées afin d'effectuer des mélanges de couleurs. Ici, la couleur de fond de ce site internet.

- **La palette RVB** contient trois échelles exprimées en valeurs de 0 à 255 niveaux de teintes possibles:

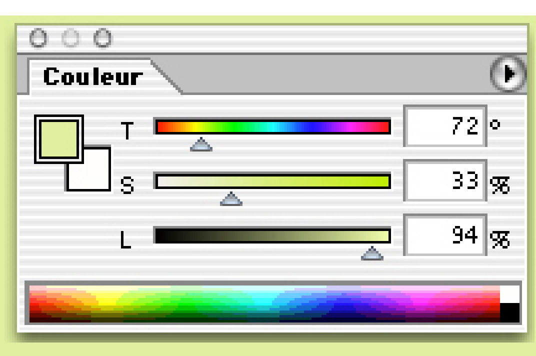
- Une échelle de Rouge.
- Une échelle de Vert.
- Une échelle de Bleu.



Les trois échelles pouvant être combinées afin d'effectuer des mélanges de couleurs. Ici, toujours la couleur de fond de ce site internet.

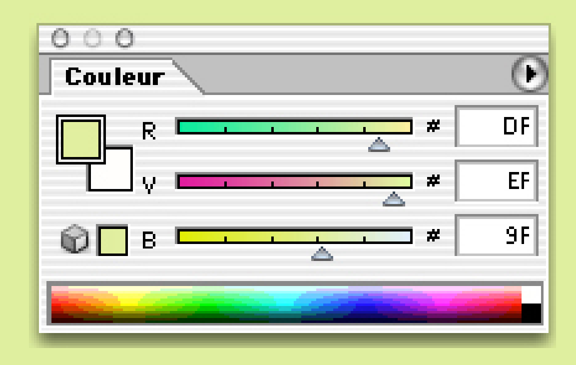
- **La palette TSL** contient trois échelles:

- La première représentant la **teinte** est exprimée en degrés.
- La seconde représentant la **saturation** est exprimée en pourcentage.
- La dernière représentant **la luminosité** est exprimée en pourcentage.



Les trois échelles pouvant être combinées afin d'effectuer des mélanges de couleurs. Ici, toujours la couleur de fond de ce site internet.

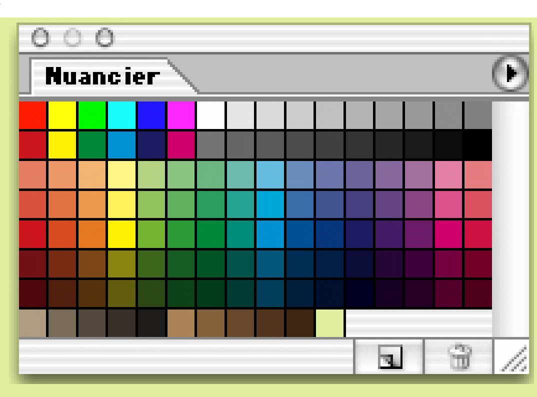
• La palette Web contient trois échelles en RVB (travail à l'écran) et est exprimée par combinaison de deux chiffres ou/et lettres hexadécimaux (AA, BB, CC, DD, EE, FF, et 00, 33, 66, 99).



Les trois échelles pouvant être combinées afin d'effectuer des mélanges de couleurs. Ici, toujours la couleur de fond de ce site internet (#DFEF9F).

La palette de nuancier

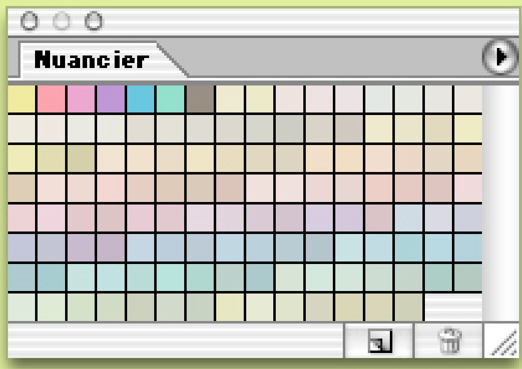
Pour la faire apparaître, allez dans le menu F**enêtre / Nuancier**.



Elle permet de choisir des teintes stockées dans différentes bibliothèques. Vous pouvez également modifier les couleurs de premier-plan et arrière-plan de vos photos en utilisant les teintes affichées dans la palette.

Les bibliothèques de couleur s'affichent selon leurs types (PANTONE, FOCOLTONE...) en allant dans le menu local déroulant de la palette:

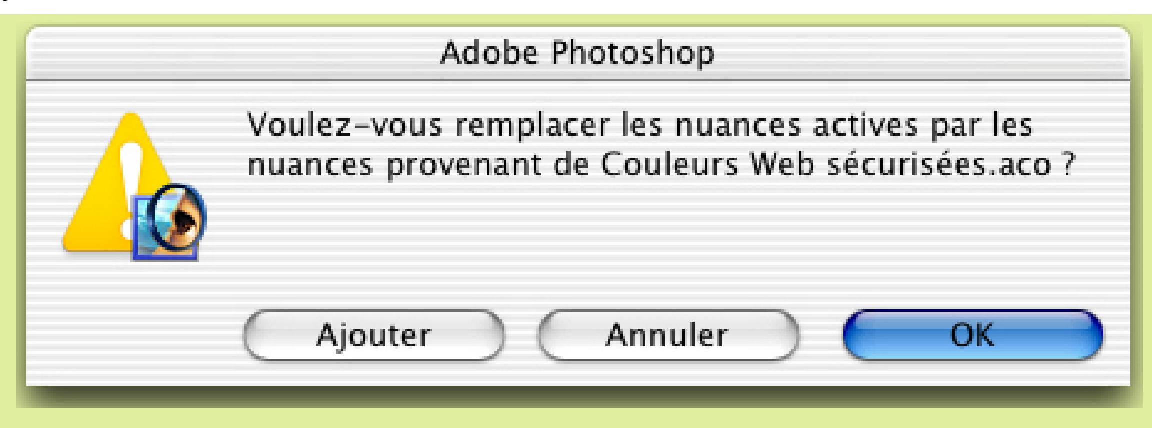
Couleurs ANPA
Couleurs FOCOLTONE
Couleurs TOYO
Couleurs TRUMATCH
Couleurs Web sécurisées
DIC Color Guide
HKS E
HKS K
HKS N
HKS Z
Mac OS
PANTONE metallic coated
PANTONE pastel coated
PANTONE pastel uncoated
PANTONE process coated
PANTONE solid coated
PANTONE solid matte
PANTONE solid to process
PANTONE solid uncoated
Spectre Web
Teintes Web
VisiBone
VisiBone2
Windows



Le nuancier de type PANTONE pastel

En fonction du travail que vous aurez à effectuer, vous serez amené à sélectionner différents nuanciers. Par exemple, si vous devez effectuer une affiche comportant une couleur de type métallique, vous devrez utiliser un nuancier comportant cette teinte particulière. Il en va de même pour un produit de marque qui utiliserait une couleur précise déclinée pour chacun de ses produits.

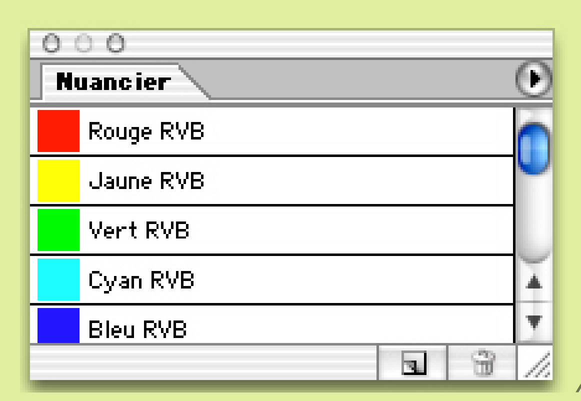
Pour **afficher une bibliothèque**, dans le menu local déroulant, descendez le long de la liste et relâchez votre souris sur l'un des noms affichés. Un message va vous demander si vous souhaitez ajouter ou remplacer votre bibliothèque actuelle:



Si vous cliquez sur **OK** votre bibliothèque, celle-ci va être directement remplacée par la nouvelle. Si vous cliquez sur "ajouter", les nouvelles teintes viendront se placer à la suite de votre bibliothèque actuelle.

Vous pourrez également **stocker** dans votre nuancier vos propres couleurs de façon à les réutiliser ultérieurement.

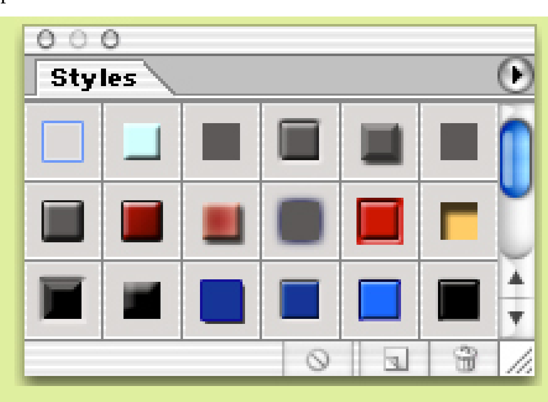
Les teintes sont affichées sous forme de petites cases de couleurs ou sous forme de liste nommée. Pour modifier cet affichage, vous devez rentrer dans le menu local déroulant de la palette et choisir entre **vignette** ou **liste**.

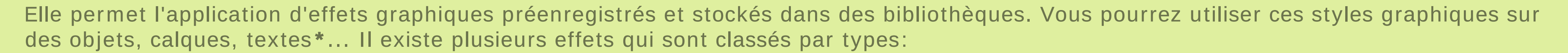


Affichage sous forme de liste

La palette de styles

Pour la faire apparaître, allez dans le menu **Fenêtre / Styles**.





Elle permet l'application d'effets graphiques préenregistrés et stockés dans des bibliothèques. Vous pourrez utiliser ces styles graphiques sur des objets, calques, textes*... Il existe plusieurs effets qui sont classés par types:

Boutons de verre
Boutons survolés
Boutons
Effets d'image
Effets de texte 2
Effets de texte
Effets photographiques
PSILL
Styles abstraits
Textures
Transfo souris Bouton verre

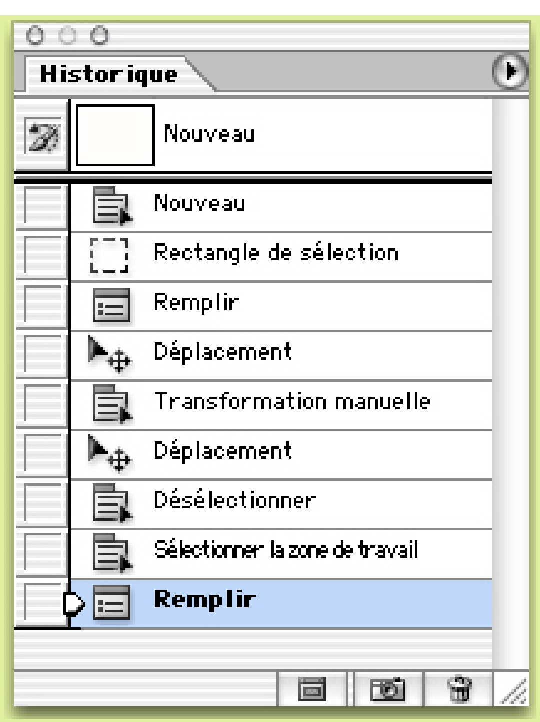
Pour **afficher une bibliothèque**, dans le menu local déroulant, descendez le long de la liste et relâchez votre souris sur l'un des noms affichés. Un message va vous demander si vous souhaitez ajouter ou remplacer votre bibliothèque actuelle. Si vous cliquez sur **"OK"**, la bibliothèque actuelle va être directement remplacée par la nouvelle. Si vous cliquez sur "ajouter", les nouveaux effets viendront se placer à la suite de votre bibliothèque actuelle.

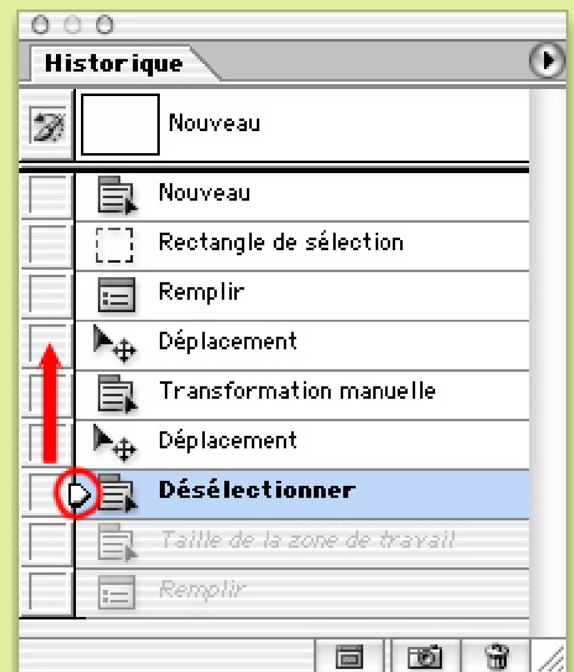


** Effets sur texte et derrière avec des ombres portées.*

La palette d'historique

Pour la faire apparaître, allez dans le menu **Fenêtre / Historique**.





Le retour le long des actions

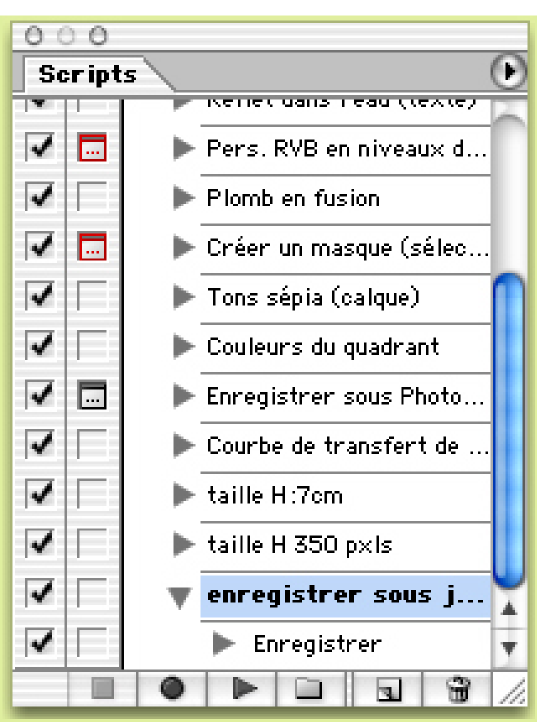
Cette palette affiche sous forme de liste, toutes les actions effectuées depuis l'ouverture de votre fichier. C'est une palette qui permet donc de revenir sur les commandes que vous avez réalisées.

Pour revenir en arrière, il vous suffit de faire un simple clic sur le nom des actions affichées. Le nom de l'action actuel s'affichera en bleu. Vous pourrez également sélectionner l'encoche au moyen d'un clic maintient puis le remonter vers le haut. La toute première commande étant située en haut de la liste

Vous pourrez également utiliser le raccourci clavier **ALT Z** (**Maj Ctrl Z**) pour revenir le long des actions effectuées.

La palette de scripts

Pour la faire apparaître, allez dans le menu **Fenêtre / Scripts appuyez sur la touche F9** de votre clavier.



Cette palette permet d'automatiser des taches au moyen de script. Vous pourrez ainsi enregistrer des suites de commandes que vous effectuerez.

Imaginons que vous ayez une centaine de photos déjà enregistrées dans un format et que vous souhaitiez les modifier vers un autre format. Normalement, il vous faudrait passer par ces étapes pour chacune des photos:

1. Ouvrir une photo.
2. Appeler la commande Enregistrer sous... du menu Fichier.
3. Attribuer le nouveau format dans le menu local déroulant.
4. Demander l'emplacement sur disque dans le menu Chemin.
5. Accepter l'enregistrement par un clic sur la case Enregistrer.
6. Éventuellement, modifier les options du format.
7. Accepter les options en cliquant sur la case OK.

Toutes ces actions pourront être enregistrées une fois pour toute et ensuite lancées au moyen d'un raccourci clavier que vous attribuerez. Tous les enregistrements se feront directement par cette palette.

La palette de d'outils prédéfinis

Pour la faire apparaître, allez dans le menu **Fenêtre / Outils prédéfinis.**



Cette palette permet la création, le stockage des outils dont vous souhaitez conserver des options personnalisées. Par exemple, si vous utilisez un outil ayant une taille, forme et d'opacité spécifique, vous pourrez sauvegarder toutes ces options, de façon à ne pas avoir à changer tous ces paramètres à chaque nouvelle utilisation.
Pour utiliser un outil prédéfini, il vous suffit d'en sélectionner un dans la liste de la palette d'outils prédéfinis (il apparaîtra en bleu) et ensuite de l'utiliser sur le plan de travail.

Pour sauvegarder un outil avec des options:

1. Sélectionnez un outil (dans la barre d'outils).
2. Choisissez vos propres options (taille, forme...) dans la barre d'option d'outils (située en haut de la fenêtre de document à l'horizontale) .
3. Entrez dans le menu local déroulant de la palette outils prédéfinis et de demander "Nouvel outil prédéfini".
4. Vous devrez nommer votre nouvelle forme et celle-ci viendra alors s'afficher dans la liste de votre palette d'outils prédéfinis.

En entrant dans le menu local déroulant de la palette, vous pouvez voir s'afficher des **bibliothèques** d'outils prédéfinis stockées sous forme de types:

Formes
Histoire de l'art
Recadrage et Sélection
Texte

Outils prédéfinis

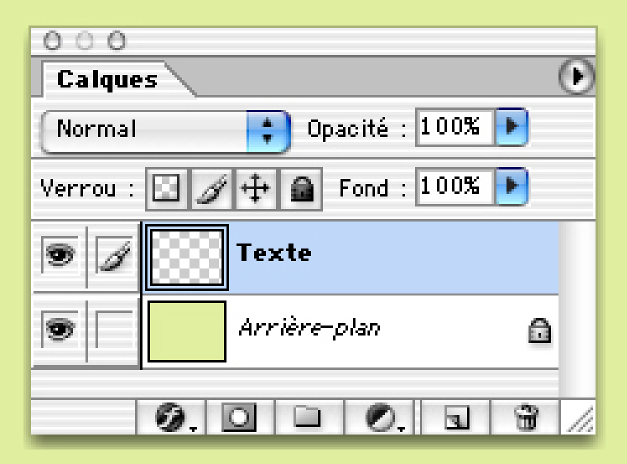
Rectangle de sélection 4 X 6	Outil Texte horiz. Minion Italique ...	Outil Texte horiz. Myriad Romain...	Aurore
Rectangle de sélection 5 X 7	Outil Texte horiz. Minion Italique ...	Outil Texte horiz. Myriad Romain...	Couches de craie
Rectangle de sélection 8 X 10	Outil Texte horiz. Minion Italique ...	Outil Texte horiz. Myriad Romain...	Craie épaisse
Rectangle de sélection A3	Outil Texte horiz. Minion Normal ...	Outil Texte horiz. Myriad Romain...	Croix obliques denses
Rectangle de sélection A4	Outil Texte horiz. Minion Normal ...	Boules de coton	Granit
Recadrage 4 po x 6 po	Outil Texte horiz. Minion Normal ...	Champagne	Grappe floue
Recadrage 5 po x 7 po	Outil Texte horiz. Minion Normal ...	Croquis à l'huile	Marqueur à pointe moyenne
Recadrage 8 po x 10 po	Outil Texte horiz. Myriad Gras 1...	Empreintes de feuilles	Marqueur épais à bord flou
Recadrage A3	Outil Texte horiz. Myriad Gras 2...	Fleurs	Marqueur épais à petite pointe
Recadrage A4	Outil Texte horiz. Myriad Gras 4...	Impressioniste	Ornement de fleur dispersé
Outil Texte horiz. Minion Gras 12...	Outil Texte horiz. Myriad Gras 9 pt	Pointillisme	Outil geste flou petit
Outil Texte horiz. Minion Gras 24...	Outil Texte horiz. Myriad Gras It...	Ruée de papillons	Pointillisme
Outil Texte horiz. Minion Gras 48...	Outil Texte horiz. Myriad Gras It...	Spatule	Pulvérisateur
Outil Texte horiz. Minion Gras 9 pt	Outil Texte horiz. Myriad Gras It...	Traces d'étoiles	Spongieux
Outil Texte horiz. Minion Gras Ita...	Outil Texte horiz. Myriad Gras It...	Historique de points Produit	Texture avec pinceau
Outil Texte horiz. Minion Gras Ita...	Outil Texte horiz. Myriad Italique...	Ajouter texture nuageuse	Macule brute
Outil Texte horiz. Minion Gras Ita...	Outil Texte horiz. Myriad Italique...	Ajouter texture papier	Peigne - diagonale
Outil Texte horiz. Minion Gras Ita...	Outil Texte horiz. Myriad Italique...	Ajouter texture toile	Peigne - sens initial
Outil Texte horiz. Minion Italique ...	Outil Texte horiz. Myriad Italique...	Aucun style	

Outil sélectionné

Pour **supprimer** un outil prédéfini de la liste, cliquez sur sa vignette dans la palette (il apparaîtra en bleu). Entrez dans le menu local déroulant de la palette et demandez "Supprimer l'outil prédéfini". Il s'effacera automatiquement de la liste.

La palette de calques

Pour la faire apparaître, allez dans le menu **Fenêtre / Calque ou appuyez sur la touche F7 de votre clavier.**

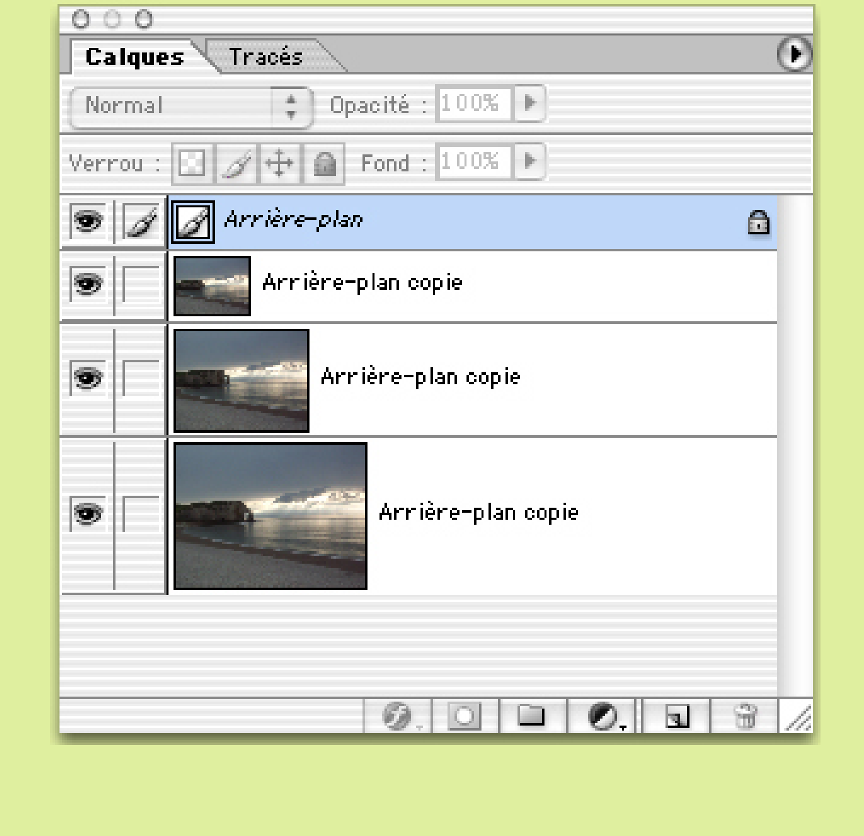


Elle permet la gestion d'objets créés sur des feuilles (calques), indépendantes les unes des autres. Les calques vous aident à composer des montages, comme avec de véritables feuilles de calques qui viendraient s'empiler les unes par-dessus les autres. Vous pourrez également gérer les masques ou les réglages de couleurs directement à partir de cette palette.

Vous pouvez changer la taille d'affichage des vignettes en entrant dans le menu local déroulant de la palette et en demandant "Options de palette". Une fenêtre va s'ouvrir vous montrant plusieurs tailles de vignette. Faites votre choix de aucune à la plus grande:



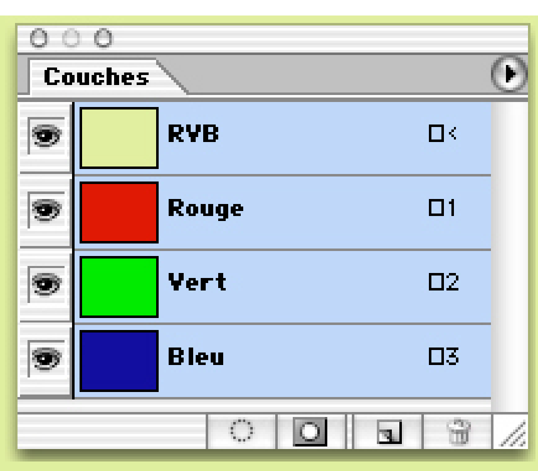




Les options d'affichage des vignettes.

La palette des couches

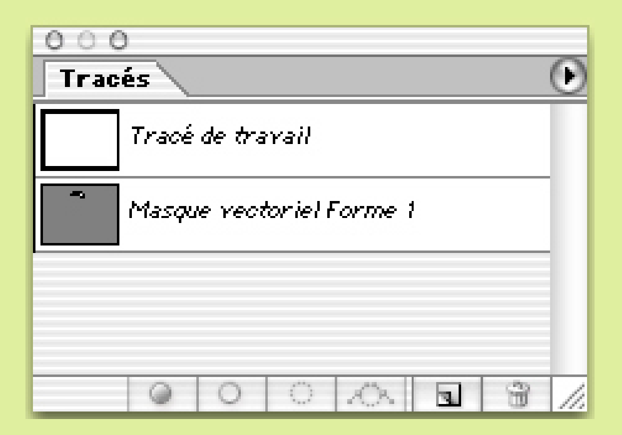
Pour le faire apparaître, allez dans le menu **Fenêtre / Couches**.



La palette de couche permet d'obtenir des informations concernant les couleurs de vos fichiers. Ils sont différents en fonction du mode que vous définissez à l'ouverture des fichiers. Allez dans la partie II de ce cours pour plus d'informations concernant la couleur et les modes utilisés dans Photoshop.

La palette de tracés

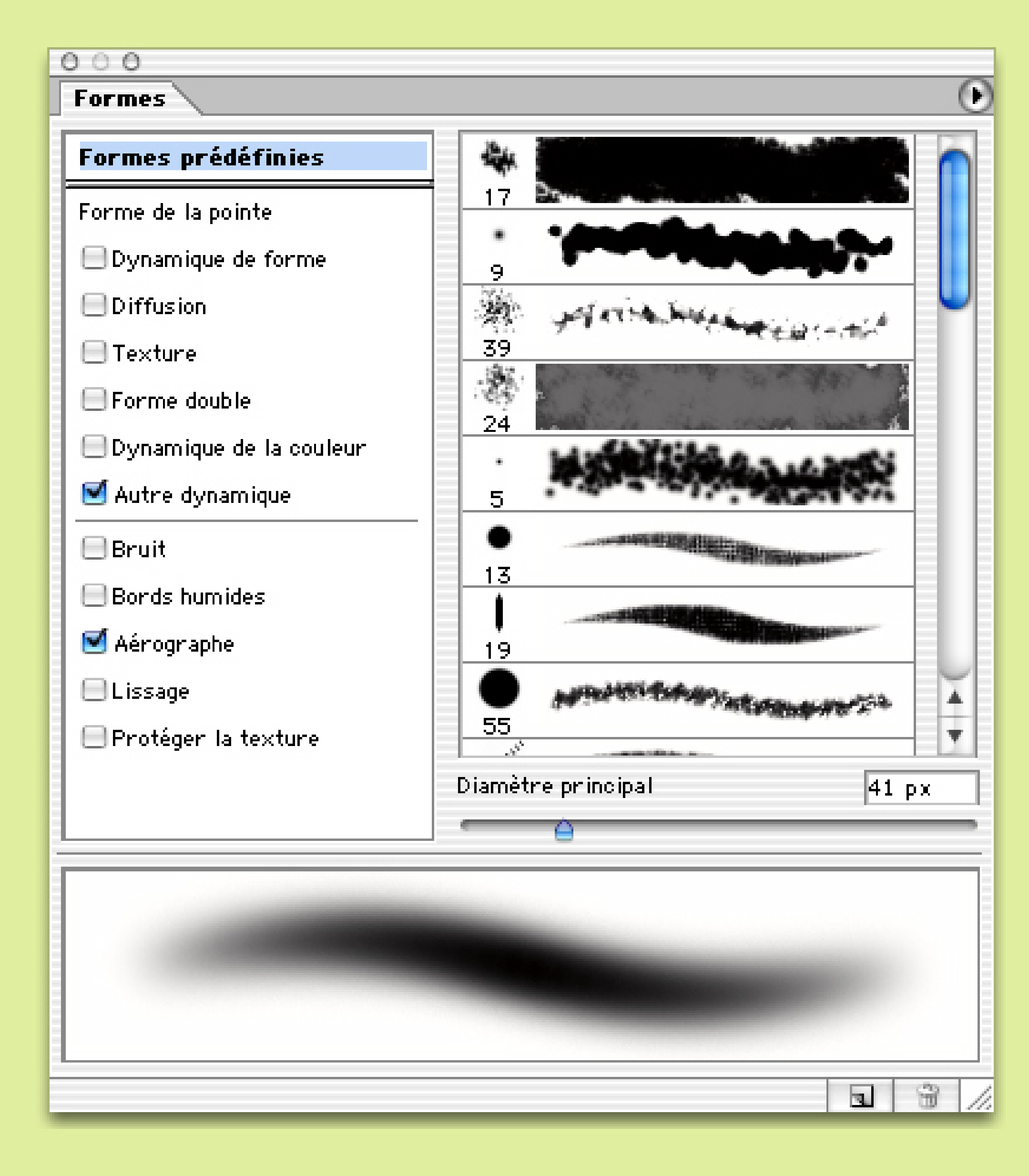
Pour la faire apparaître, allez dans le menu **Fenêtre / Tracés**.



Elle permet la gestion de tracés que vous créez. Avec cette palette, il vous sera possible d'effectuer des sélections à transformer en tracés, la création de masque pour l'utilisation de transparence, la gestion des dessins vectoriels.

La palette de formes

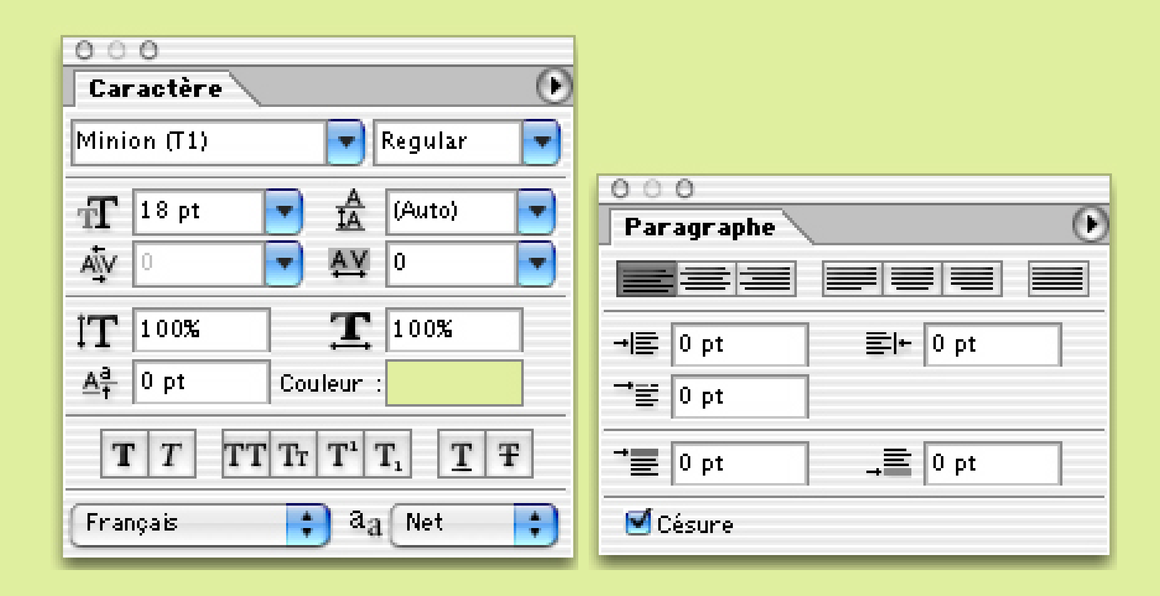
Pour la faire apparaître, allez dans le menu **Fenêtre / Formes**.



Elle permet la gestion des outils de dessins et de retouche d'images, la création ainsi que la sauvegarde de formes personnalisées.

Les palettes de texte

Pour les faire apparaître, allez dans le menu **Fenêtre / Caractères** et ou **Paragraphe.**



Ces palettes permettent de gérer les options des textes que vous allez créer; vous pourrez, grâce à cette palette de caractère, modifier et gérer les attributs des polices de caractères, approches, couleurs. Vous pourrez grâce à la palette de paragraphe, organiser vos textes grâce aux alignements, retraits, césures et justifications.

retour en haut de la page